增刊
电子游戏软件
创刊五周年纪念特辑

我知道

——编者的话

我知道这本书你得失望。你想知道杂志社和小编们的秘闻轶事，越多越好。可书里屁也没有。秘辛都锁在国家安全局的保险柜里。我不希望安全局的保险柜里有杂志社的档案。我知道小编们是平凡的人，《电软》是个平凡的杂志。平凡的人和平凡的杂志便不会有什么秘密。安全局对平凡的人和平凡的单位不会有兴趣。唯一的例外是，杂志曾有过《集中营》的名字，不过那算秘密吗？何况那是不懂事的时候。

我知道你会援引广告怎么讲的，可我没办法。看社会上的广告哪个不掺点水份？否则还叫广告吗？一瓶红糖水，可以叫它"回天大补贴"。一粒大力丸，可以叫它"入地再生丸"。……你愿意信，只好自认"革命警惕性"太低。

我知道你那么多不满意，那么多指责，那么多失望，那么多愤怒，那么多唾沫星子，那么多恶毒的发誓，那么多根头发齐刷刷站起来，可你还会买——看在五年交情的份上。杂志历史不是杂志的，而是所有闯关族的。没有读者，杂志只能"十年面壁图破壁"。为了自己的青春年华，流金岁月，算是花钱买座墓碑吧。尽管你心里明镜似的，这墓碑绝不值那么多钱。但那逝去的岁月，那与你血脉相通的岁月值钱。所以你宁愿冤大头，宁愿受它骗。

我知道这纪念册编得很杂，可你还是看、看、看。就象看一张张老照片，里面的你并不英俊——比刘×华、古×基，更不要说周×发、美国的史×程。——你满难看得很，可你还是看、看、看，而且越看越喜欢，只因为里面有你。那时你那么年轻(当然现在也不老)，那么笨瓜，菜鸟，雏儿，但无忧无虑，一门心思寻求快乐。窗外五月的阳光那么耀眼，与五年前的一模一样。你第一次回忆过去。回忆本是中老年人的专利，而你也不无骄傲地享受一次，向世界大声说：我回忆！

我知道我怎么做你都不会满意——因为你年轻。你有资格向这个残缺的世界挑战，有野心向这个衰老的世界挑战。所以我不怕你骂，因为反正怎样你都要骂。所以我不怕你骂，因为你有年轻人的弱点——嘴上硬，心太软。所以我不怕你骂，因为你有年轻人的弱点——忘性大，不记仇。刚骂过就忘，刚骂完就爱。杂志就是你又骂又爱的对象。这纪念册，杂志社编的每一本书，每一页，每一个字，都是你又骂又爱的对象，否则你多寂寞。

我知道我们是朋友，我知道你我是冤家。不打不成交，不是冤家不聚头。我们既然曾经相识，那就命定分不开。朋友也好，冤家也好，你我都认投。

我知道我是一只染成白色的乌鸦。因为怕人讨厌，只好染成白色冒充鸽子。可是鸽子嫌我白里透黑，乌鸦又因为我黑里透白，把我赶走。

你说你要是我该怎么办？

我不知道！

电子游戏软件

创刊五周年

彩版目录

电子游戏软件

~数风云人物　还看《电软》COVER~

曾经爱过，抑或恨过……

曾经痴狂，抑或淡然……

曾经趋之若鹜，抑或随波逐流……

曾经心仪已久，抑或嗤之以鼻……

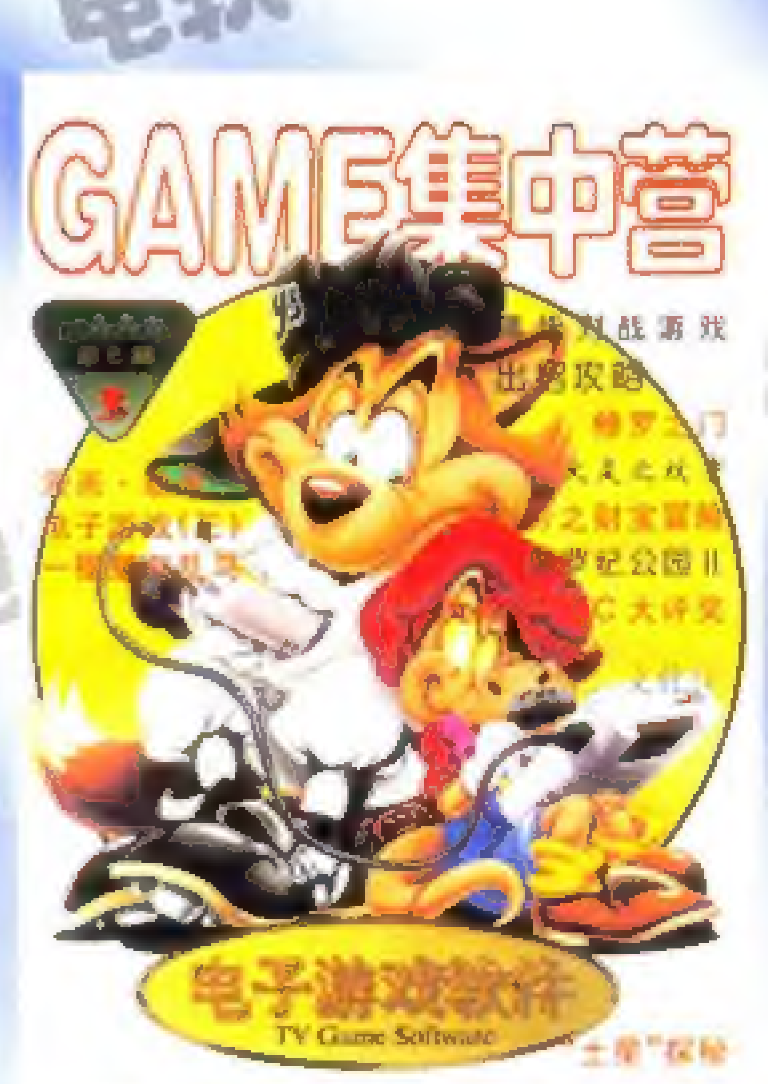
曾经……太多曾经……

即使如此，《电软》仍会捍卫……

抑或……太多抑或……

即使如此，《电软》依旧灿烂……

——SHADOW PHOENIX



GAME集中营
九家电玩杂志
被控侵权
电子游戏软件典藏本
四月下旬隆重发行
电子游戏软件
TV Game Software

GAME集中营
射击游戏漫谈
电子游戏软件
TV Game Software

GAME集中营
LADY STALKER
第四次超级
机器人大战
电子游戏软件
TV Game Software

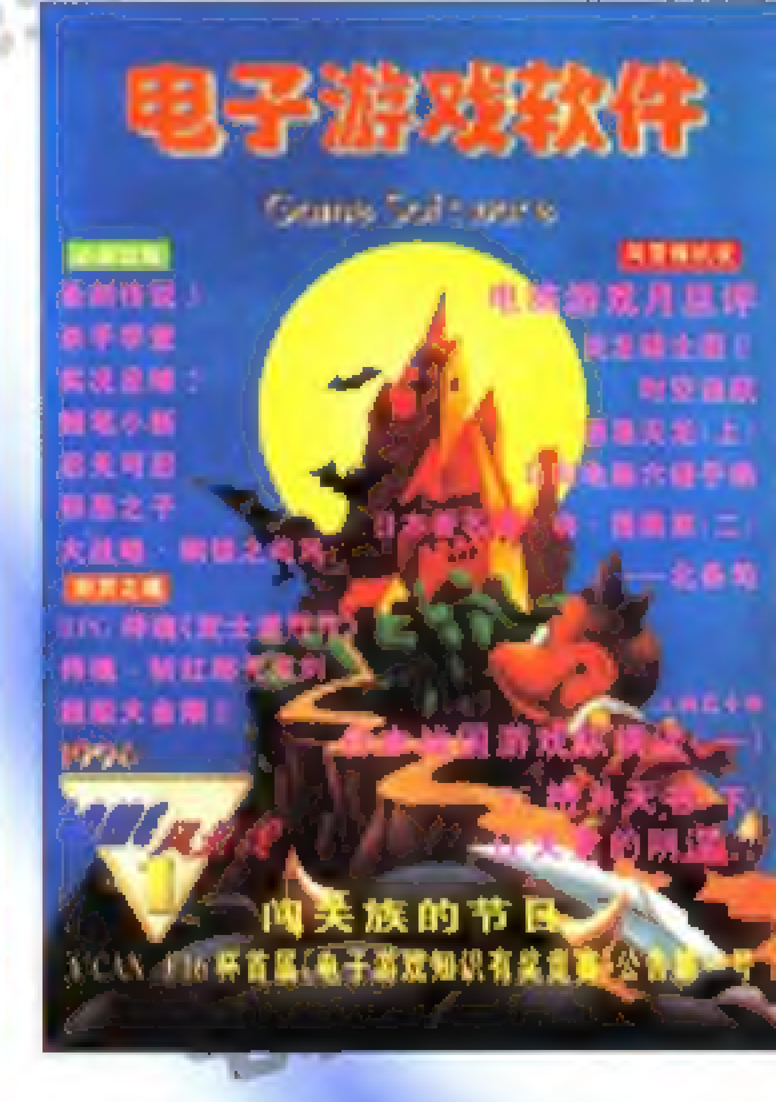
GAME集中营
暑期特大号
电子游戏软件
TV Game Software

电子游戏软件
Game Software

1995

KINGLEO
电子游戏软件
Game Software

电子游戏软件
Game Software
1995
'95格斗天书(上)


电子游戏软件
Game Software
1996
闯关族的节日

电子游戏知识有奖竞赛试题公布
特大奖65000元
春节大贺礼
电子游戏软件

电子游戏软件
Game Software
勇者斗恶龙
游戏制作入门

传闻 游戏界真相大公开
电脑游戏月旦评
电子游戏软件

《电子游戏知识有奖竞赛》揭晓
65000元奖有所归
电子游戏软件

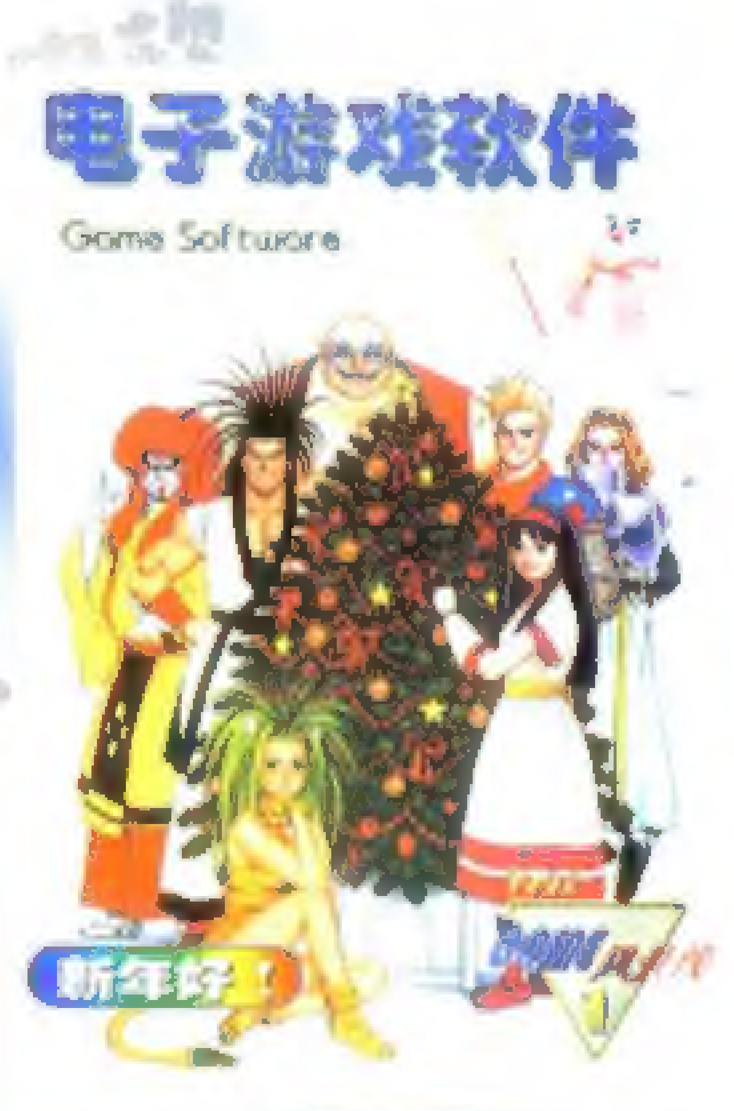
游戏中毒症例
电子游戏软件

电子游戏软件
三国·官渡——中国游戏扛鼎之作
《'95格斗之王》系统解析

电子游戏软件

名作移植续作风云卷
PS前线之杀手一号
电子游戏软件

《街头霸王ZERO 2》
Game Software
电子游戏软件

电子游戏软件
GAME BAR

电子游戏软件
Game Software
新年好!

电子游戏软件
Game Software

电子游戏软件
Game Software

电子游戏软件

电子游戏软件
Game Software

电子游戏软件

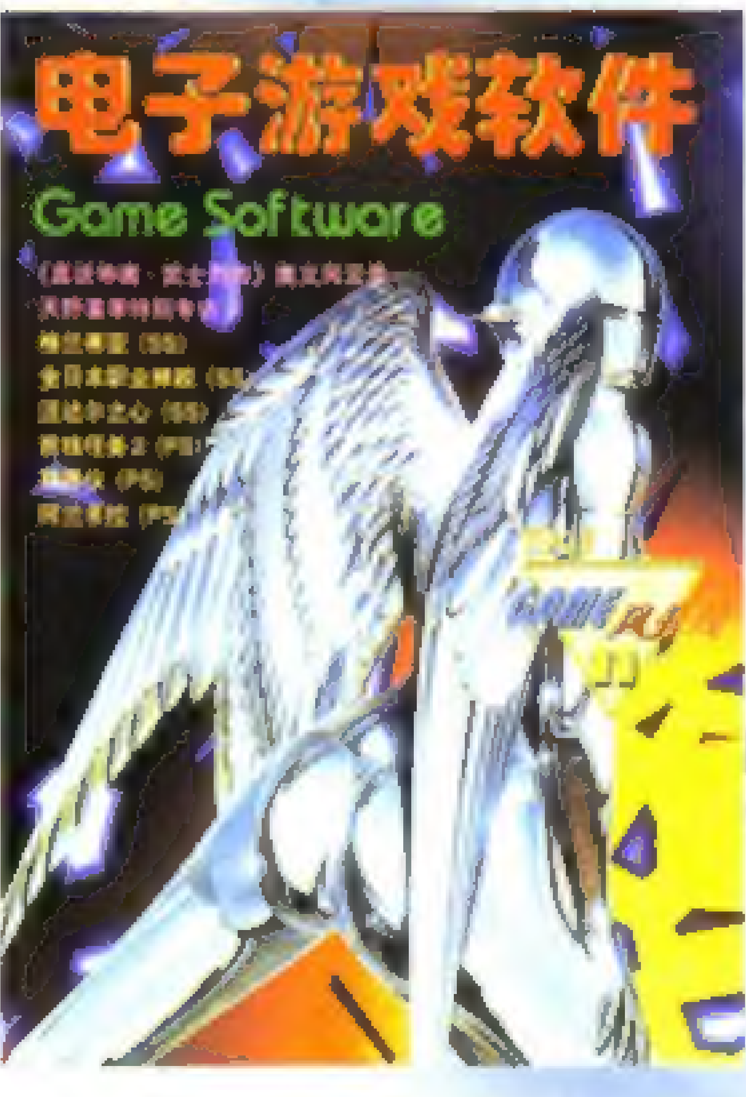
电子游戏软件

Game Software
电子游戏软件

电子游戏软件
Game Software

电软

电子游戏软件
Game Software

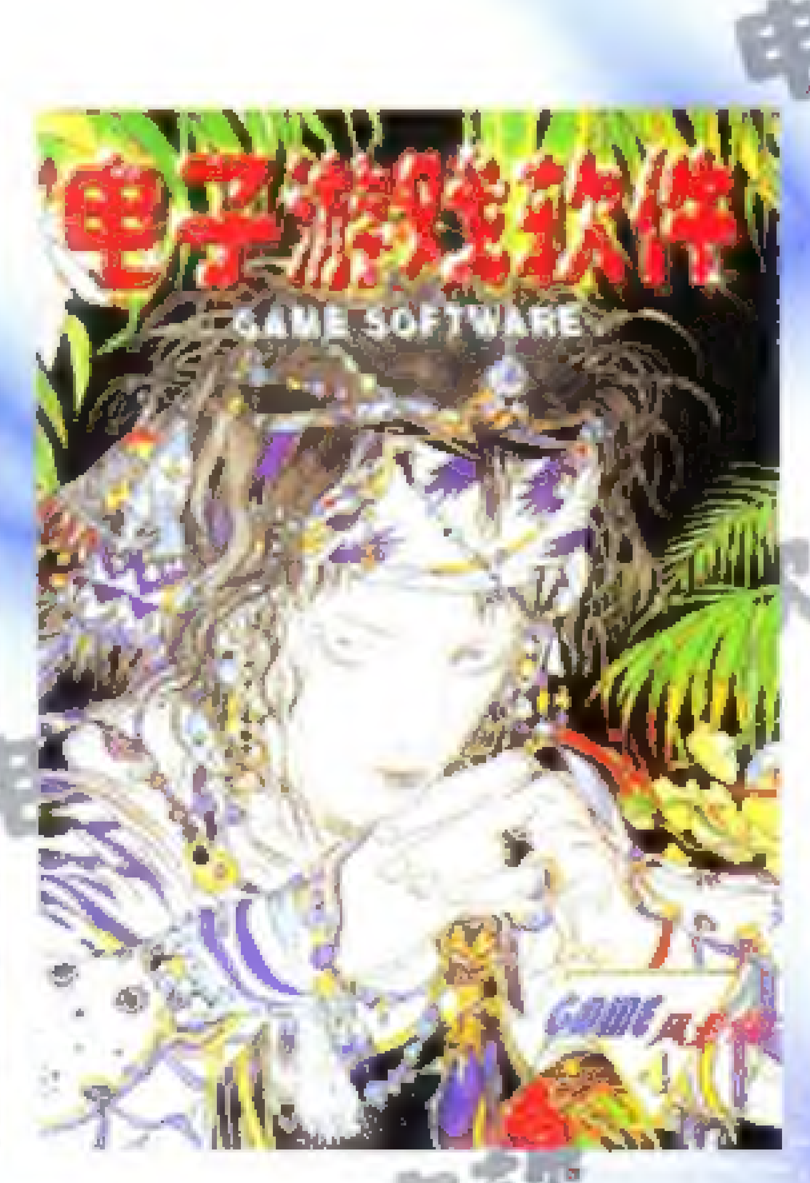

电子游戏软件
Game Software

电子游戏软件
Game Software

电子游戏软件
仙剑奇侠传
国内武侠RPG
第一大作登陆土星！

电子游戏软件

GAME SOFTWARE
电子游戏软件


电子游戏软件
GAME SOFTWARE

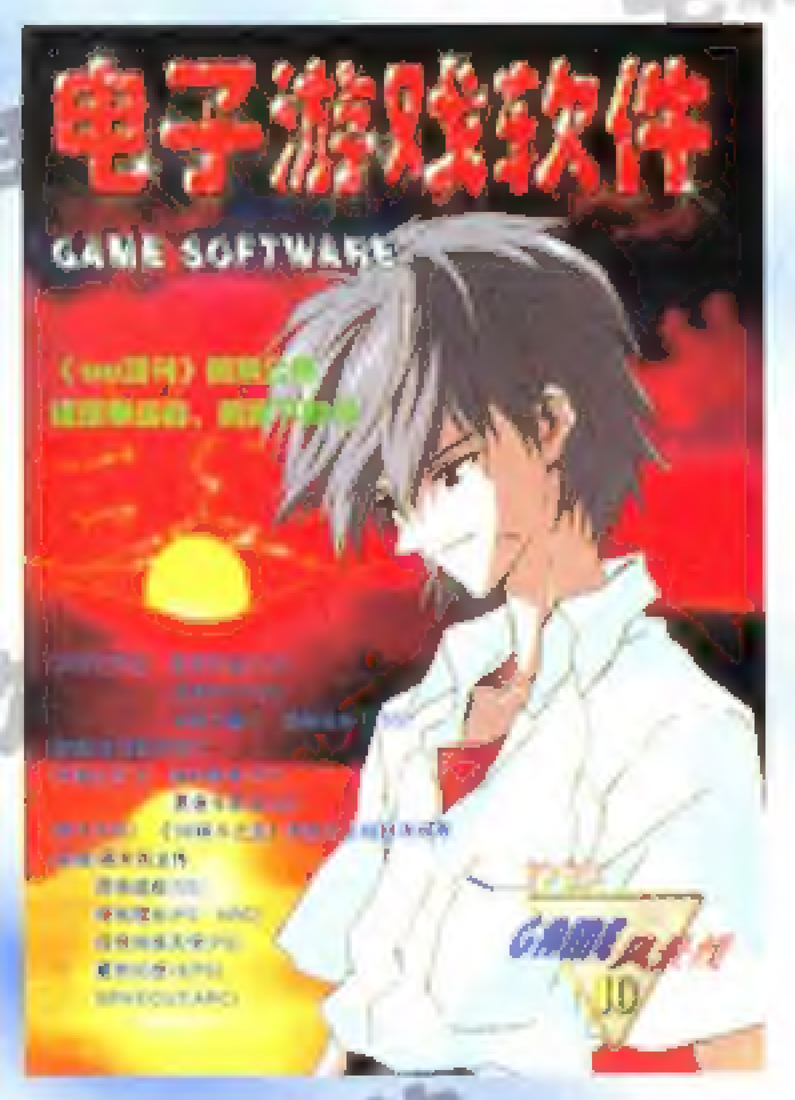
电子游戏软件
GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE
1998
电子游戏软件

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

《98增刊》空前100,000元大抽奖
电子游戏软件

1000,00元大奖找寻幸运玩家
电子游戏软件


电子游戏软件
GAME SOFTWARE

电子游戏软件
GAME SOFTWARE
「98增刊」10万元大奖终有所归

GAME SOFTWARE
跨向游戏业年末大骚动
电子游戏软件

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE
日本游戏业巨头
电子游戏软件

GAME SOFTWARE
少女游戏
14位业界巨头展望99年游戏业
电子游戏软件

电子游戏软件
GAME SOFTWARE
五月杂志创刊五周年
16万元真诚回馈读者

电子游戏软件
PS2与DC再战江湖
CAPCOM与SNK格斗人物比较
东京春季游戏展独家报导
GAME SOFTWARE

'94电子游戏软件典藏本

16开，彩页：24页，黑白：192页，复膜，定价：18.00元，出版日期：1995年4月

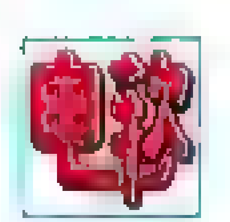
这是杂志出版的第一本书，编写这本“典藏本”并非“蓄谋已久”。由于94年杂志印量较少——尤其是创刊号及第二期，更不必说《GAME集中营》专辑第一、二辑了，所以全部脱销（见<代序言>），出版旧刊精华本便成题中应有之义了。当时编辑很少。出刊又出书，压力是很大的。

内容大部分出自94年杂志及《GAME集中营》Ⅰ、Ⅱ期文章精选。内容包括游戏系列，如：三国系列、龙珠系列、光明与黑暗系列等当时流行游戏。评论方面则有“三国纵横谈”六篇。为了增加收藏性和销量，特意编辑了80页以前从未发表过的文章和攻略，包括美少女梦工厂、幽游白书、光明与黑暗等攻略。94年杂志各期连载的《电刑室手记》亦第一次由XYM和WD两位漫画家配了插图重新发表。彩页方面除保留10页旧刊中的彩页外，又新做了十几页《电玩大排档》，集中介绍了二十个国外最新游戏和广告。

评价：做为杂志出版的第一本典藏本，也可称是中国游戏业的第一本典藏本。印刷、版式、装帧以当时的水准看是很精美的。使中国游戏业书刊编排、装帧、印刷水准提高了一大步，真正实现了图文并茂。内容以系列攻略为主，很实用。加之当时游戏书刊较少，因此很受读者欢迎。至今很多读者仍以《'94典藏》为最爱。广告中承诺，新内容将不在其他场合刊载，杂志信守了诺言，并成为以后出书的规矩。该书有几页广告，这是杂志所有增刊、典藏本中唯一的一次。

总体评价：☆☆☆

《'94典藏本》大字封面，真实的名称应为《'95增刊》。其实翻开该书版权页，《'95增刊》的字样赫然在目。根据出版法规要求，杂志每年可出《增刊》一次，但必须在封面显著位置标明“增刊”。而本书封面不仅不标明“增刊”，反而以94“典藏本”命名，可见当时杂志法规观念如何淡薄，如何“无法无天”！其后(两个月)的停刊处分是可想而知了。



秘技宝典(上、下册)

32开 彩页：无 黑白：608页 复膜 定价：22元 出版日期：95年11月

本书收录日本"FAMILY COMPUTER"、"SATURN FAN"、"PLAYSTATION"等杂志公布的自86年至95年5月底十二年间九机种几乎所有游戏及秘技。包括的机种有FC、SFC、GB、MD、GG、SS、PS、3DO、NGO，共收录游戏3793部，游戏秘技5180条，每部游戏下包括：1.制作厂商，2.出版日期，3.游戏类型，4.游戏介绍，5.综合评介(下分：角色、音乐、销量、操作性、热衷度、剧本、总分等)，6.秘技，游戏按不同机种排列，每机种下按汉语字母顺序排列，凡以阿拉伯数字打头的游戏集中排在每种游戏的前头。可以说是一本相当正规、齐全的游戏秘技书。

该书共近50万字。

评价：这是中国第一本游戏工具书。广告中说，'局外人无用，闯关族必备！局外人'天书'，闯关族'宝典'"！杂志在'停刊'情况下，人心凝聚，处乱不惊，在短短三个月时间编好一本50万字的工具书，实属不易。是编辑一次锻炼意志，提升品格的机会。本书收录秘技及游戏较多，资料也相当齐全。封面仿日本秘技书籍，黑底黑字以金色装饰，凝重端正。但缺乏绚丽色彩，褒贬参半。全书以游戏字母为序排列，但由于游戏名称翻译不同，书后又没有详尽的索引，查找使用有所不便。在《'97秘技宝典》中这些缺陷都有所改进。

本书销量相当好，当时市场状况使然。

总体评价：☆☆☆

● 《秘技宝典》本想出精装本。在广告中亦有宣传，定价为每本27元。但印量大，印刷周期长，遂不得不放弃。后来杂志几次想出精装本均未实现，主要是印刷装订时间太长，无心等待。

● 该书广告称"秘技为笨人·懒人·拙人·菜鸟所设"，并未引起读者反感，反而雀跃抢购，实销售策略之大成功。

98年后，杂志社将几年来杂志中有长久价值的文章分类编辑成册，免费赠送给邮购的读者。至99年5月共出6本，除第6辑《游戏阶梯教室》128面外，其余1-5辑都是64页黑白，彩色封面封底。名《大墙读本》，与"集中营"有关吧。

'95电子游戏软件典藏本

16开 彩页：40页 黑白：168页 未复膜 定价：22.00元 出版日期96年7月

《'94典藏本》超乎意料的成功大大激发了杂志社的"野望"。96年春天开始编写《'95典藏本》，这次一改《'94典藏本》旧刊精华本的作法，以全新内容登场。《'95典藏本》内容分为：世嘉篇、超任篇、次世代篇、研究篇、电脑篇和《电刑室手记》续篇。其中较有份量的文章有"RPG神秘世界大公开"，将RPG中经常出现的怪物、职业、转职及世界观、武器道具、魔法等做彻底的分析。"永远的DB——龙珠大图鉴"将86年至95年底所有家用机上推出的十四款龙珠游戏做了介绍和评价。承接《'94典藏本》的内容，本书又连载了三国游戏纵横谈七—十。《电刑室手记》仍由X.Y.M将最后部分重新插图出版，这是《电刑室手记》最后一次和读者见面，可称"绝音"吧。

评价：与《'94典藏本》相比，《'95典藏本》的彩页无论是数量还是质量都有了大幅提升，表现得相当成熟，为本书增色不少。内容上在次世代机已经大行其道的背景下，照顾到国内玩家的现状，实用性与阅读性兼顾，科学性与娱乐性兼顾，16位机与次世代机兼顾。但效果并不讨好，内容相对平淡。相对于《'94典藏本》，在内容上缺乏新意和创造。加上读者期望值很高，有点"盛名之下，其实难复"的感觉。总体而言，《'95典藏本》是一本中规中矩的图书。

总体评价：☆☆☆

由于《'94典藏本》大获成功，《'95》便理所当然地成为盗版商的猎食对象，杂志社懵懂不知对此无任何防备。故《'95典藏本》刚一出版，即有两种盗版版本出现于上海等大城市。两书均图片模糊发黑，为抢时间，竟用侧钉装订。当时小编们被气得发昏。在扫荡盗版的过程中，由于地方保护主义作祟，杂志社连战连败，徒呼奈何？后来见怪不怪，不过"稀松平常的事"，心里就坦然多了。盗版与反盗版成了一场"智力大比拼"。据我们所知，这大概是第一本游戏书刊被盗，可称"零"的突破吧。

'96格斗天书

16开 彩页 36页 黑白 192页 复膜 定价 23.00元 出版日期 97年元月

《'96格斗天书》涵盖了游戏业十几年来所有有影响，有生命力的格斗游戏精华。包括十大经典系列名作，如"街霸"、"侍魂"、"饿狼传说"、"格斗之王"、"龙虎之拳"、"真人快打"、"豪血寺一族"、"世界英雄"等，三大3D格斗系列名作，20余款流行作品的新作，共计超过60款格斗游戏。在内容上包括出招及多种必杀技，还有多姿多彩的游戏研究、系统解说、实战技巧、必杀技指导、游戏发展演变历史、开发者访谈、格斗游戏史、原画资料设定、格斗游戏秘技、漫画、游戏厂商介绍等。全书共收录彩色图片282幅，黑白图片1226幅(总计1508幅)，介绍游戏人物408名，出招5357招，格斗秘技206条。

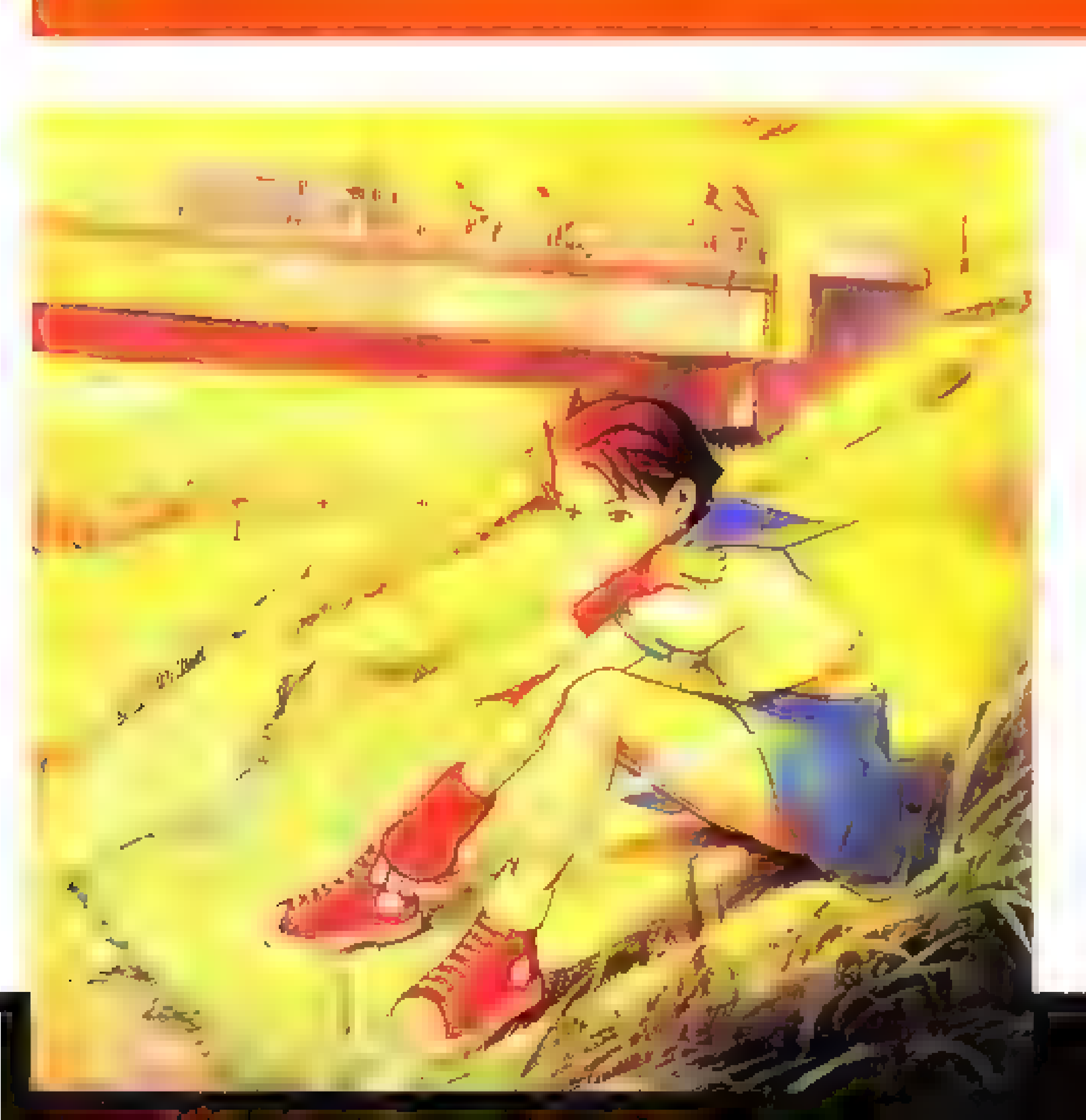
评价：《'96格斗天书》是我国第一部游戏类型专辑，在内容编排上，由浅入深，穿插安排，错落有致，实用性与娱乐性相结合，使读者阅读时不感到枯燥乏味。对格斗游戏的选择上亦宽严得当，大致十几年来的格斗游戏经典都有收录，在版式安排上，包括图片、字号、标题都有一定标准，使人感觉严谨端庄。该书宣传攻势亦极猛烈，人气度很高，一上市便抢购一空。97年8月出版白封面《格斗天书》，亦成为玩家的收藏对象。97年12月出版"终结版"。《'96格斗天书》可称是游戏书籍中的精品。

总体评价：☆☆☆☆☆

● 《'96格斗天书》原名《'96典藏本》。后因书商抢出《96典藏本》(均告惨败)，故以《'96格斗天书》为名出版，大获成功。

● 《'96格斗天书》一版再版，均被抢购一空。至7个月后，将蓝皮封面改为白皮封面，限量发行。不少喜爱者竟将蓝、白皮各藏一本，以示珍爱。"点子"大获成功。

● 《'96格斗天书》销量超过杂志，使小编大感不解，不知为何人所购。据私下揣想，必是平日不看杂志的街机仔所为，尤以广东一带为甚。



'97秘技宝典

大32开 | 彩页：无 | 黑白：448页 | 复膜 | 定价：18元 | 出版日期：97年8月

《秘技宝典》推出后两年，出版了《'97秘技宝典》。虽然与前者介绍的机种相近，但在内容上并没有重复，可以认为是《秘技宝典》的续集。收录国内流行的九种游戏机秘技，即：SFC、GB、MD、MD-CD、GG、SS、3DO、NGO、PS，共收录95年初至96年6月1484部游戏，2758多条秘技。

机种	游戏	秘技	机种	游戏	秘技	机种	游戏	秘技
SFC	560	1425	MD-CD	24	32	3DO	93	59
GB	243	472	GG	58	52	NGO	25	41
MD	121	169	SS	166	208	PS	194	300

针对《秘宝》中的问题，《'97》除中文译名外加上外文原名，内容包括日元发售价格、制作公司、存储媒体、发售日期、游戏类型，并简要介绍游戏内容及相关事宜。在编目方式上采取按游戏类型分类 再按拼音音序排列的方法，在书页边缘标明该页介绍的游戏机种及类型 书后按游戏机种，游戏类型做了详细的索引，使用起来非常方便。

为提高玩友的参与兴趣，做为附录，收录了600多位读者的700多条偏方。这在国内书刊还是第一次。

本书出版后，销售情况极佳，几乎一上市就一抢而空。

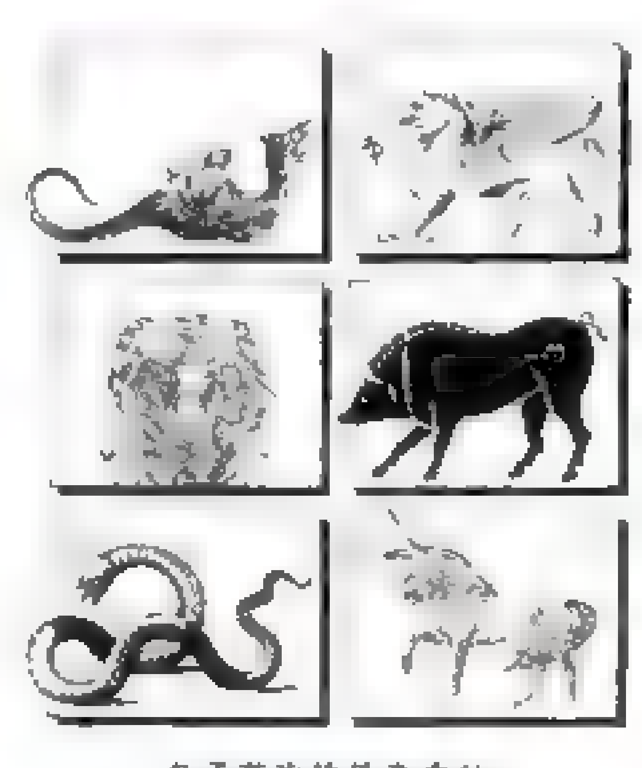
评价：这是一本编辑认真，水平非常高的游戏工具书，在各方面比《秘宝》有了很大的提高，对玩家体贴周到，该想到的都想到了。全书80多万字，但错误率很低，充分证明了小编几年来编辑水平的提高和敬业精神的可贵。本书的"出版说明"图文并茂，文字生动有趣，风格独具一格，不可不读，读后不会忘记。

总体评价：☆☆☆

「出版说明」的插图是由X.Y.M绘制的。

大墙读本（五）

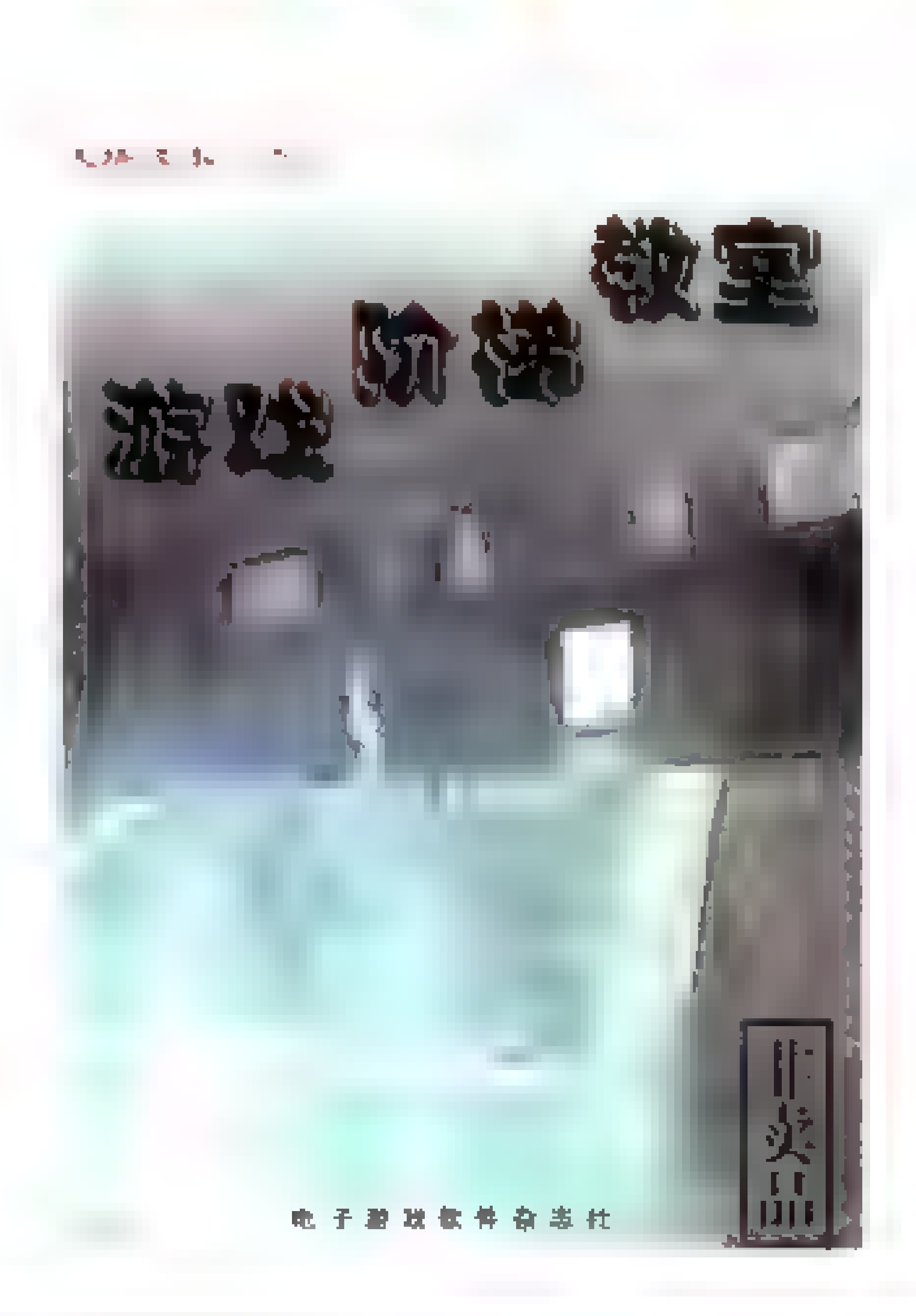
秘技宝典II

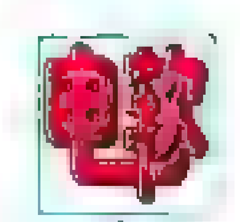


电子游戏软件杂志社

大墙读本

大墙读本





'97游戏天书·世嘉特辑

16开　彩页：40页　黑白：168页　复膜　定价：24.80元　出版日期：97年9月

这是国内第一部游戏机专辑。之所以选择《世嘉专辑》，当然是因为当时MD在中国的老大地位。

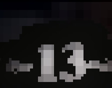
该书包括世嘉五代(MD)性能分析，附设介绍，游戏机发展简史。简略介绍了土星的性能。游戏软件方面，共介绍了310部世嘉五代游戏，包括读者比较熟悉的音速小子、光明与黑暗系列、梦幻模拟战、伊苏国、格斗三人组、外星战将、大航海时代等。举凡世嘉五代较为重要的游戏基本都有收录。每部游戏下有性能参考，包括操作性、音乐、画面、热衷度等，以五星为最高标准，另有游戏类型，开发商，发行商，容量，发行日期等，每部游戏都有剧情故事简介和基本玩法。

'97年第10期封二广告，「虽然书做得不太理想，广告倒是挺有气势的。」

评价：由于MD在中国的特殊影响，众多MD玩家对《世嘉特辑》抱有很高的期望值。本书内容上还算比较全面，好的重要的世嘉游戏基本都有介绍，对读者了解世嘉游戏有一定帮助。但就整本书而言，令编辑非常不满意，一是内容太平，没有重点，故实用性不强，编排形式也过于呆板；二是彩页及版式，图片均不理想，影响了读者的视觉感受。

这是一本比较失败的特辑，虽然销量还不错，有些题材由于时间的关系，只能做一次，时过境迁，就失去了补救的机会，修订都不可能，真的应该编得更好，这么多读者、玩友，这么好的题材！

总体评价：☆☆



'97电子游戏软件增刊

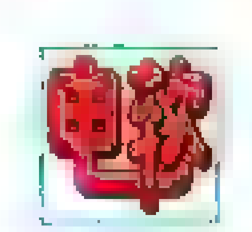
16开 彩页：108页 黑白：80页 复膜 定价：23.00元 出版日期：97年11月

《'95典藏本》由于缺乏创新而受到读者的批评，以及当时日趋泛滥的游戏攻略、典藏，杂志决定以全新的风格和内容制作《'97增刊》。第一个改进是大幅增加彩页。全书以彩页为主，内容包括“N·G英雄们的变迁”，是SNK格斗人物大集合。“侍魂档案夹”，侍魂系列作品的研究。“游戏人物龙凤榜”按游戏公司介绍了近50位最受欢迎的男女游戏角色。“玩具总动员”和“世嘉秘宝鉴定团”介绍了令人眼花了乱，爱不释手的游戏周边产品。黑白版则有“任天堂红白机动作、射击经典游戏回顾”，圆了玩家的怀旧梦。“太空战士Ⅶ十小时攻略流程”，“动作游戏研究”，“漫谈动作RPG”，“NGO霸技保存版”(彩页、黑白)及“游戏业超级争霸战”等；第二个改进是针对一些杂志靠广告降低增刊售价的挑战，打出“全书无广告”的广告，实打实，硬碰硬，真正让利给读者，收到良好效果，销量极佳。

评价：游戏书刊讲游戏、讲攻略、讲硬件似乎已成定式。《'97增刊》突施奇兵，成为国内第一本专讲游戏文化的图书。在“编者的话”里将《'97增刊》定位为：主要不讲游戏，而是与游戏相关的人和事。全书内容多姿多彩，但风格统一有序。选材独特，别具一格。彩页制作精美，代表了国内游戏书刊最高水平。由于编辑角度独特，被认为是一本怪书、奇书。出版后，立即被抢购一空，成为玩家至爱。白玉微瑕，游戏周边产品介绍得稍微多了一些，应适度。

总体评价：☆☆☆☆☆

《'97增刊》内容及装帧比预想还要好。盗版亦快速出击，采取侧面用铁钉的办法。因该书图解小字甚多，盗版版本模糊不清、效果不佳。正版图书供货充分，与盗版商力拼。最终结果似乎是杂志社和盗版商都有损失。不过杂志社还是财大气粗，盗版商撑不住了，只好自认倒霉。自后，杂志图书被盗现象减少。



GAME BOY特辑

大32开 彩页 无 黑白 272页~288页 定价 14.00元 出版日期 1998年7月

中国第一本GB特辑。

硬件方面包括：硬件解析、周边设备、硬件使用手册

软件方面：一、软件大全集，介绍动作游戏155部，射击游戏26部，RPG58部，SLG31部，PUZ110部，运动游戏53部，每部游戏含内容简介、攻略要求、生产厂商、游戏容量、发售日期等。二、GB攻略总力特辑，收录"吞食天地"、"口袋妖怪(红)"、"塞尔达传说"、"圣剑传说"、"女神转生外传2"、"风来的西林"、"秘宝传说"、"时空霸者"、"魔法阵"、"圣斗士星矢"、"口袋恋爱"、"魔法骑士2"等13部游戏的详细攻略。三、秘技偏方。四、书后附有详细索引。

99年初出修订本，攻略方面增加为17部GB游戏，共计介绍450部游戏。

评价：《GAME BOY特辑》是杂志发行量最大的图书之一，至目前为止，再版五次，仍旧有市场需求，是杂志出书以来再版次数最多的图书，该书介绍GB游戏比较全，有详细攻略，游戏简介，还有比较详尽的索引。硬件方面，游戏机性能，使用方法，周边设备掌机历史等也介绍得比较详实完备。对于玩GB游戏的读者有一定的帮助。是GB玩家不可或缺的GB读本。客观讲GAME BOY由诞生到现在已经十年了，仍旧有旺盛的生命力。好游戏不断推出，被称为"世界性的产品"。国内只出过唯一一本有关GB游戏的书，定价又较为便宜，读者欢迎是当然的。

总体评价：☆☆☆☆

《收藏纪念》版为纪念杂志创刊五周年编写，限量印刷9999本，免费赠送给邮购的读者，大受欢迎。

全书分两大部分，一是"游戏机硬件百科"。凡中国流行的游戏机特色、性能、保养、周边设备、疑难解答比较详备，比较实用。另大部分是"游戏业超级争霸战"，将三大游戏业巨头索尼、世嘉、任天堂的发家史、合纵联横史，游戏业风云变幻，秘史秘辛一一披露，为日本游戏业最详实的长篇纪实报告。

大32开 彩页 无 黑白 304页 免费赠送

'98电子游戏软件增刊

16开 | 彩页 | 108页 | 黑白 | 88页 | 亚光膜 | 定价 | 24.50元 | 出版日期 | 98年8月

在《'97增刊》受到好评的鼓舞下，《'98增刊》如法炮制。继续坚持实打实、硬碰硬，全书无广告。内容编排上与《'97增刊》相似，不直接谈游戏，而是与游戏有关的人和事。

彩版："江山代有才人出—陪伴我们成长的家伙们"，介绍了40多位著名游戏男主角。"《饿狼传说》系列第七弹"，"游戏角色设计名鉴"，介绍众多活跃在日本动、漫、游三界的角色设计人物。"玩具总动员"专题介绍"樱大战"，"我的女神"，"心跳纪念品"的周边产品，"业界内幕特报"介绍游戏制作过程，"NG首领角色列传"及"通信对战"。

黑白版：R.E.D再接再厉写出"动作射击游戏十年再回首"，继续旧梦重温。"漫谈格斗游戏"、"侍魂四作比较"、"最终幻想系列回顾与浅研"、"漫动画垃圾收容站"、攻略小说"樱大战2"及"彩京历代射击角色设定资料"等。

为了确保发行成功及回馈读者，设10万元大抽奖。参加读者众多，《'98增刊》发行获完全成功。

评价：这是一本制作比较精美的图书，内容比例合理，内容也非常充实，与《'97》相比毫不逊色。由于这类题材的滥殇，做完《'98增刊》后感到，此类书籍到此为止，见好就收。《'97增刊》和《'98增刊》在内容上的创新，即不讲游戏，而讲与游戏有关的人和事，制作印刷的精美都使游戏图书达到一个新的水平。客观地说，凡国内与游戏有关杂志出版的增刊、图书，还没有在版式、装帧、美编、印刷等方面能赶上《'97》及《'98增刊》十万元大奖活动丰富了读者的生活，取得良好的社会效益。

总体评价：☆☆☆☆

格斗天书·3D版

大32开 彩页：160页 黑白：112页 复膜 定价：24.00元 出版日期：98年3月

3D游戏是游戏业发展到一定时期的产物。尤其是次世代机的推出，为3D游戏提供了强大的高科技开发平台，使3D游戏成为游戏的重要类别，3D格斗游戏在3D游戏中又占了非常重要的地位。杂志继《'96格斗天书》后又推出专讲3D格斗游戏的专辑，共介绍了19部3D游戏，170多位格斗人物。基本上包涵了当时比较著名的经典3D格斗游戏。包括："铁拳"1、2、3、"斗神传"1、2、3、"Tobal No.1"1、2、"三国无双"、"机动高速战"、"格斗之蛇"、"豪血战士"、"VR战士"1、2、3、"武士之刃"、"VR战士对格斗之蛇"、"魂之利刃"、"东京番外地"等。

每个游戏人物都有国籍、格斗类型、身高、年龄、喜好及背景故事等，对各种格斗技及使用方法都有比较详细的介绍。

评价：这是一本制作很不成功，甚至可以说完全失败的书。从内容讲，过于枯燥，每个人物只列出格斗技等，象是一本格斗技辞典，完全没有可读性。印刷方面由于拼版上的原因，字迹模糊，尤其是彩版，情况更加严重。客观讲，这本书的成本并不低，所用纸张又很好，彩页很多。但读者买的是内容，装帧，而不是几张纸，这是杂志社所出图书最失败的一本。出一本好书容易，如《'96格斗天书》，但本本都是精品难。这本书使读者大失所望，也使小编们内疚。敬业精神，对读者负责的精神应该常抓不懈。

总体评价：☆

发售日 上市中
机种 大型电玩

都市流行COOL

国际16开 | 彩页：140面 | 复膜 | 定价：24.99元 | 出版日期：98年6月

这是国内第一本介绍青少年流行服饰的图书，由日本方面授权出版，这也是杂志社第一本由海外授权出版的图书。

全书以介绍街头流行文化为主，全部用彩色印刷，以图为主，加以文字说明，印刷非常精美。内容包括："NIKE传奇乔丹1－12代运动鞋，介绍了NIKE的气垫减震系统。锐步完全历史手册，介绍锐步的"蜂巢结构""解构匡威"介绍其减震强力系统。将世界三大运动鞋厂商及产品做了详细的介绍。另外还有新款皮鞋的"皮靴真风采"。介绍手表的"腕上流行"，介绍牛仔服的"秋季流行衣着宝典"、"传统中的牛仔"及最新流行服饰情报"COOL NEWS"。介绍街头青少年衣着的"街头完全档案分析报告"，"秋季商品焦点放送"。为了增加可读性和扩展内容，还介绍了玩具蝙蝠侠和一些珍禽动物。

全书2000多张照片，色彩鲜艳真实，每幅图片都有说明，很有珍藏价值。

评价：一直以来，杂志社意欲在内容方面向外扩展，广义的青少年流行文化一直是我们比较关注的焦点。因为游戏本身就是青少年流行文化的一部分。另外杂志读者大多是青少年，在宣传、发行、选材等方面就有一些经验和优势。《都市流行》把重点放在世界上正在流行的比较前卫、比较新潮的服装服饰。由于版式独特、色彩逼真、内容详实，所以阅读性、收藏性及参考价值都很高。但由于与国内市场脱节，实用价值稍差。在选材方面过度偏重运动鞋，都是有待改进的地方。

《都市流行COOL》虽然价格不菲，但总体超值，在国内很难见到同类的书。

总体评价：☆☆☆☆

都市流行(秋季版)

国际16开 彩页 108页 复膜 定价 19.80元 出版日期 98年10月

《都市流行》第2弹，以秋季服装为主。

重点文章包括介绍“娱乐皇朝大帝国—时代华纳”的一些有趣的周边产品，及“潇洒随身听”，包括多种款式、型号的“WALKMAN”。

运动鞋方面则介绍了锐步运动鞋的“活气垫避震系统”和最新的“3D超轻羽毛系统”。

讲秋冬服饰搭配的“秋冬时尚攻略作战计划”。近百款学生背包；最新款男女彩色运动休闲鞋，上百款个性T恤、运动香水，最新的流行服饰情报。为了增加本土化色彩，特意增加了“街头中国人劲装狙击报告”。

评价：有了《都市流行COOL》的编辑经验，杂志再接再厉，又推出秋季版。内容上减小了休闲运动鞋的比例，内容更趋多样化、感觉比较均衡。版式仍旧以日文原版为主，更注重文字的说明，信息量显得更大。本书出版后，销售情况超过第一本。青少年流行文化市场引起许多出版社的关注。相信在不久的未来，都市流行文化的书刊会进一步走红，《都市流行》做为开路先锋功不可没。

总体评价：☆☆☆☆

MAGIC地带

16开 彩色 108页 黑白 120页 亚光膜 定价：24.40元 出版日期：99年3月

杂志关注青少年流行文化的举措之一。

漫画、动画、电子游戏在流行文化中有各自的特点和发展轨迹，三者之间的联系，互动也越来越频繁，越来越密切。早在创刊后不久，杂志即开辟了《三栖人》栏目，介绍一些漫、动画家及其作品，受到读者的欢迎。事实上很多游戏玩家也是动画迷和漫画迷。在《三栖人》的主持人AKIRA的主持下，中国第一本阐述漫、动、游三者关系的专著《MAGIC地带》诞生了。

《MAGIC地带》共介绍五种文化类型，即漫画、动画、游戏、网页、模型。该书共分四部分：一、初心者园地，包括经典插图、篮球飞人、剑风传奇、模型和漆原智志唯美世界。二、热火朝天的发烧地带，包括乱马回顾、新世界少年网页、封面创意、动画主题歌、少女漫画，漫、动、游垃圾收容站、彼氏彼女的故事、伤感涂鸦等。三、有志在业界发展人士必读，包括另类日本动画、三维动画世界、心目中的国产动画片。四、从小说到造型设定，介绍琉璃圣域，新世纪EVA、恶魔全书PLUS、青六号、少年漫画VS少女漫画，银河英雄传说，八云的生日等。

书中附有乱马的彩色拉页招贴。

评价：这本书本来是和台湾、日本出版界合作。AKIRA和S·P不服气，遂自告奋勇一搏，结果内容之精彩，制作印刷之精美，把看不起大陆出版业的台湾人“镇住”。本书有两大特点：一是议论潇洒自然，话题广泛而收束于流行文化的互动互补上；二是版式画面安排独特，别具匠心，显示了动画制作人AKIRA的良好艺术修养。这本书的版式、装帧之美在国内亦属一流，其文字与画面的协调和美感，体现了现代唯美主义的风格，令人赏心悦目，爱不释手。这本书的出版为我国青少年流行文化的普及和提高，中国漫画、动画、游戏的相互借鉴，青少年审美情趣的培养起到开创性的作用。这是国内第一本关于漫画、动画、游戏的专著。

该书有很好的销量是名至实归。

总体评价：☆☆☆☆☆

上帝对天堂里的电视节目彻底地感到厌烦了。电视里每天都是那些福音颂歌、万寿无疆等陈词滥调，得有些可以消遣的东西，上帝这么想。

上帝想找个人来陪他开心。可是圣徒们、天使们都到人间降福音去了。偌大的天堂里空荡荡的，只剩下他一个人了。上帝觉得十分寂寞苦闷，这是许久未经受的感觉了。对着电视不知发了多久的呆后，上帝突然想电视机不该只用来看电视，如果也能用来玩游戏就更好了。上帝说要有游戏机，于是用了一天的时间创造出了游戏机。

第二天，上帝想光有机器也是不行的，要有游戏软件。于是上帝创造出了一款精灵吃豆的游戏。他很为自己的能力自豪，快乐地玩了一天。

第三天，上帝想，吃豆的精灵与要捉它的妖精们来场速度友谊赛更能体现博爱精神，于是上帝创造出了 RAC 游戏。上帝想，小精灵应该有敏捷的身手去完成吃豆的任务，或者可以把吃的豆子发射出去消灭妖精，于是 ACT 与 SHT 类型的游戏被创造出来了。

第四天，上帝想小精灵在迷宫里四处漫游，就像探险一样，于是 AVG 游戏被创造出来了。上帝又想起了曾在古罗马竞技场看过的角斗，小精灵也该去与妖精们比武，于是上帝又创造出了 FTG 游戏。

第五天，上帝想，要是能在游戏中体验不同的人生，表现出个人的智慧，那样游戏世界也就更完美了。于是上帝最后创造出了 RPG 游戏与 SLG 游戏，并对自己这最后的创意所表现的才华更为自豪。

第六天，上帝想，这么好的东西应该让圣徒、天使们也能分享。于是上帝想写一本类似《圣经》的书用以教诲圣徒。他想了又想，就叫《GAME 集中营》吧！他为自己的书名很得意。

最后他郑重地写上"闯关族的家"五个大字。

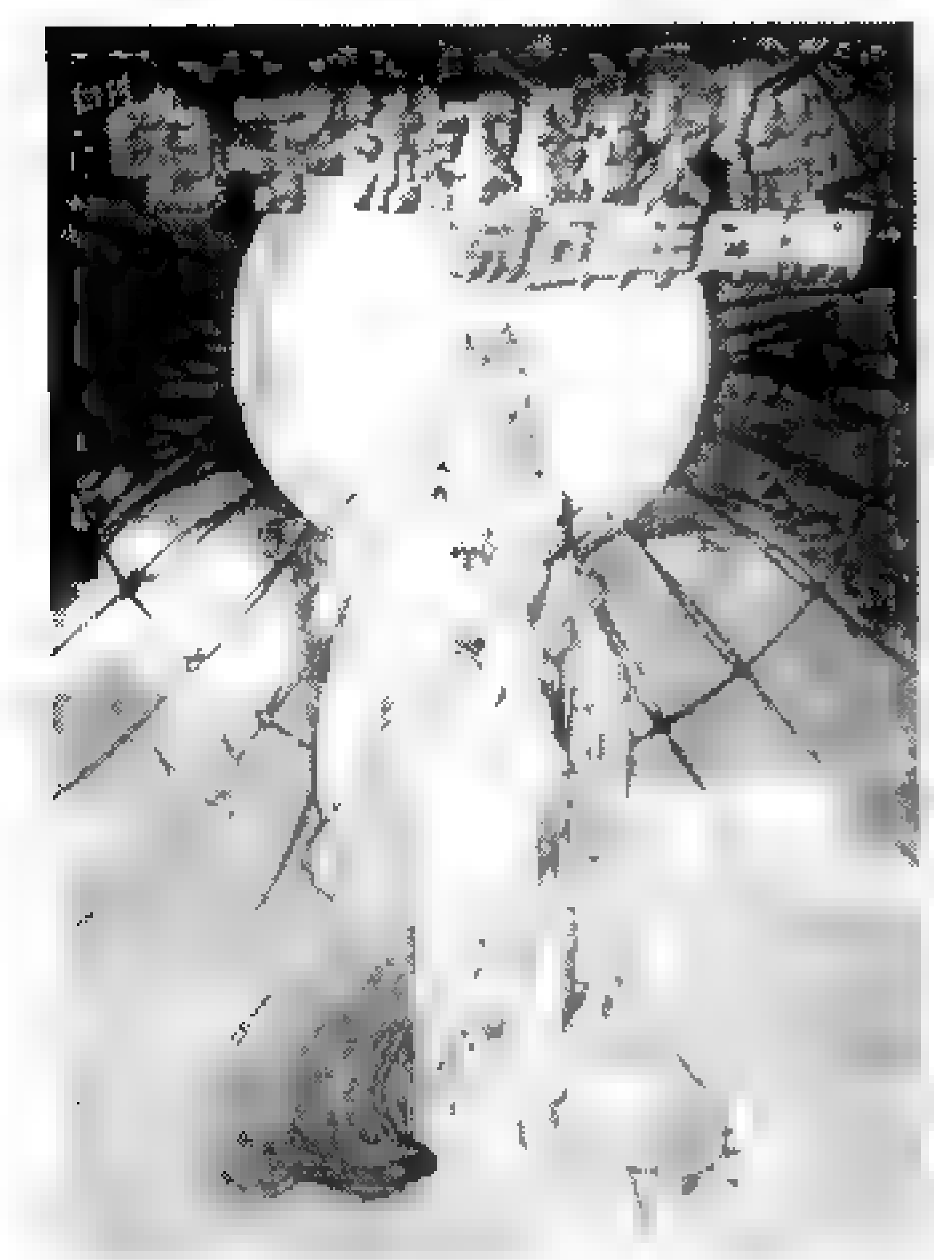
转眼进入了第七天。连续六天不眠不休的工作与游戏使上帝感到极度疲惫，脑子里空空的什么创造力也没了。现在最迫切需要的是休息。于是上帝按下 RESET 键，切断电源，倒回到他舒适的床上。

第一代闯关族——上帝——带着蒙娜丽莎般的微笑进入了梦乡。

李赞扬 27岁(男)
拥有机种：FC、GB　电玩年龄：11年
最喜爱游戏：古惑狼Ⅲ
最喜爱的杂志社编写的图书：'99增刊，MAGIC 地带

99 增刊

电子游戏软件

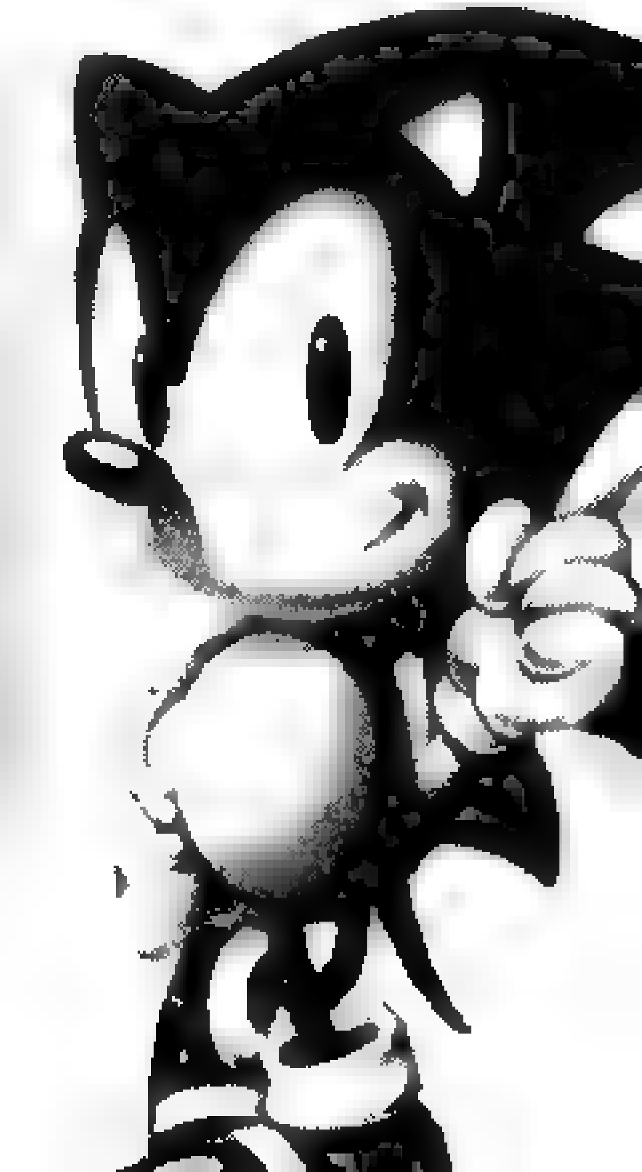


主办单位 中国科协工程学会联合会
社长 文若　主编 叶宗林
编辑出版《电子游戏软件》杂志社
地址：北京 6129 信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
彩页美编：王跃
印刷：北京新华彩印厂
彩色制版：北京中粤设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字 0055 号
定价：22.50 元

GAME 业界大事记 …3

杂志回忆之一

乌鸦的叫声 …………116



GAME 业界

■《PONG》/ATARI 1972 年发表

■《COMPUTER SPACE》/ナッチソゲ(该公司英文名称不详).1971 年发表

■《SPACE INVADERS》/TAITO.1978 年发表

编者的话……

这里将要为你展现的,是一幅电子游戏长卷。

游戏的概念可能从古代就有了,电子游戏则是近年来的产物,仅管如此,人们赋与它的深刻内涵,仍然很难用纸笔说清楚。

《电子游戏软件》杂志做为中国正规化的专业电玩杂志,已经和广大读者相识五年。闯关一族,多年来对杂志的支持,一直是我们不断前进的动力。因此,在这本《"电软"五周年纪念》中,我们将尽最大努力,向读者奉献有关电子游戏的一切。

当然,这会涉及到本书的内容与结构问题。浓缩了业界重要事件的"GAME 业界大事记",经查阅多种资料总结而成,并对古今游戏进行回顾,意在展现 GAME 魅力,为闯关族助威。

路远,正未有穷期。

□责编天师/1999 年 5 月

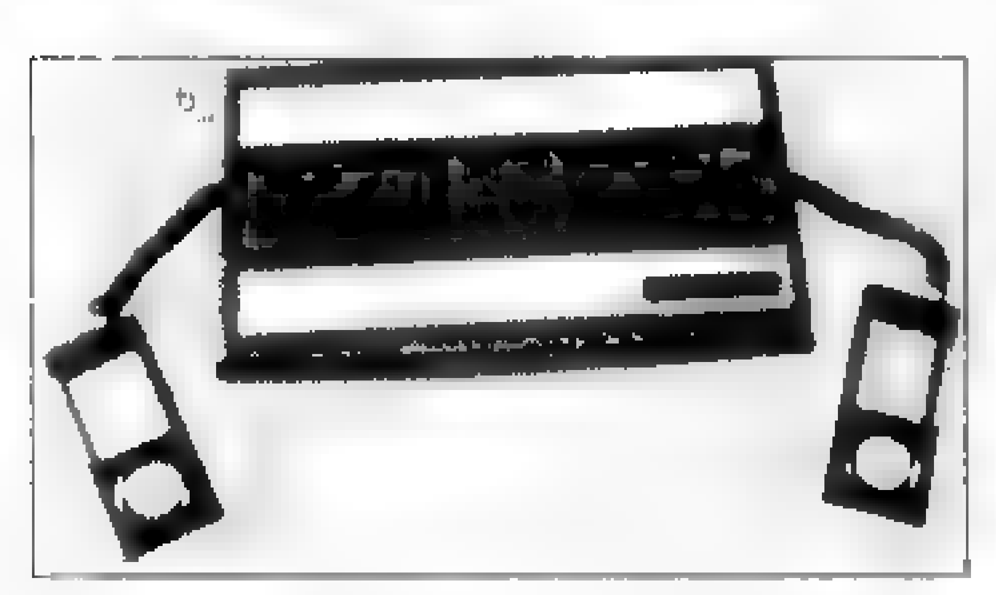
~导读~

■家用游戏机元年
■“业界”从何谈起

FC 主机于 1983 年面世，在这之前，“扑克牌名厂”任天堂也推出过手掌机，游戏都是固化在机器中的，想玩别的游戏就得再买个掌机。虽然那些游戏多为考查玩家反应能力的类型，且受制于掌机性能，但是因为便携的缘故，此种掌上型游戏机仍然着实红火了一阵。

无论是掌上机还是家用机，如果再往前推……

家用机因日本 NINTENDO 而火遍天下。但饮水须得思源，要说起家用机开山老祖，却不是小日本，而是山姆大叔。70 年代后期，美国设计的“雅达利”系列游戏机，利用苹果机的功能，制成了一系列游戏节目。由于这种游戏机的内存只有 4K，所以游戏的故事情节十分简单，游戏类型也十分单纯，多为攻击、追逐、躲闪等动作类和射击类。较流行的有“运河大战”、“潜艇救援”、“警察抓小偷”、“打凤凰”等。不过，这些丑小鸭虽然幼稚、弱小，但具备了游戏的基本功能和形态，实在功不可没，值得怀念！直到 FC 问世，雅达利的丧钟敲响了。任天堂卡的最小容量是 24K，为雅达利的 6 倍，目前的最大容量达 10M。而 FC 主机的内容更丰富，形象更生动，图像更清晰，背景更复杂，音乐更动听。应该说，任天堂游戏机的出现在游戏者面前展开了一个前所未有的神奇世界，使初次见到它的人们大吃一惊，游戏者则更是目瞪口呆，神魂颠倒，哇哇大叫，转瞬间任天堂这个品牌风靡全球。

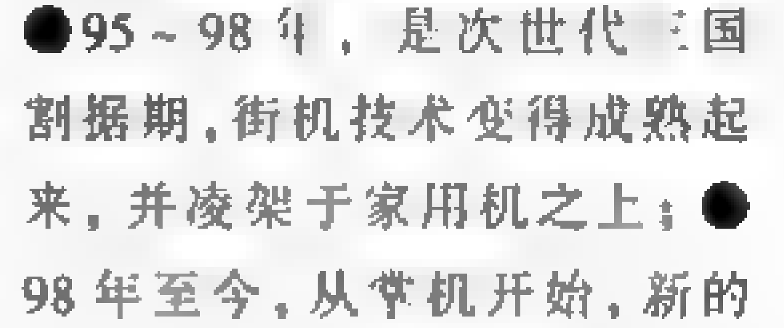


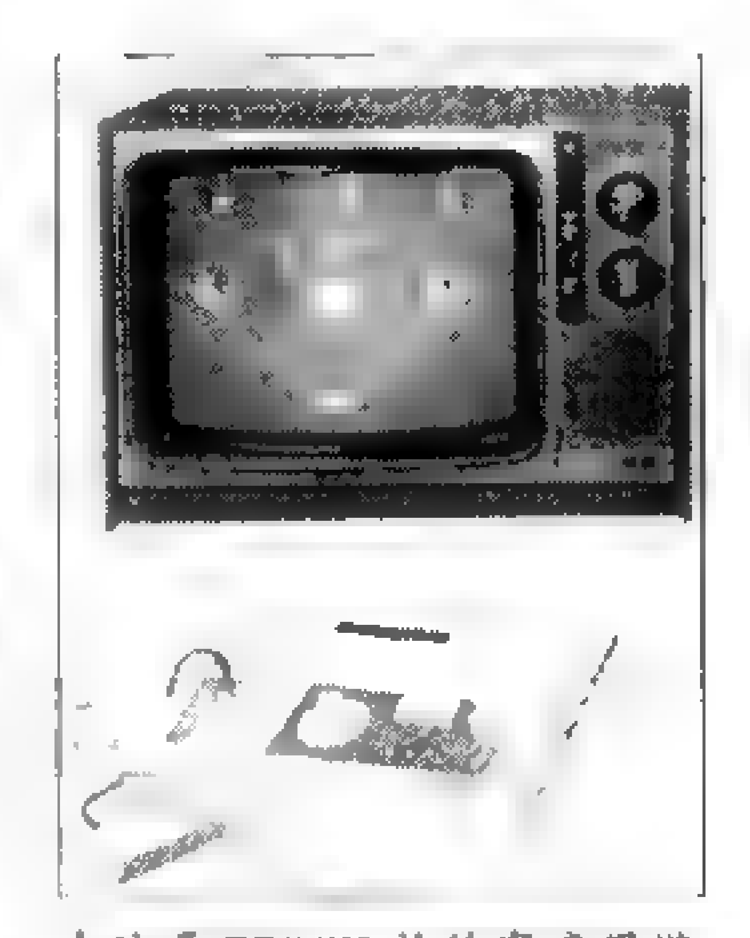
↑ATARI2600(VCS)，家用游戏机的元祖。“手柄”的操作方法十分奇特。可换卡，雅达利自己推出 50 款以上的游戏此机型 77 年美国发售，83 年日本发售。

↑任天堂的“GAME & WATCH”掌机，曾红极一时。

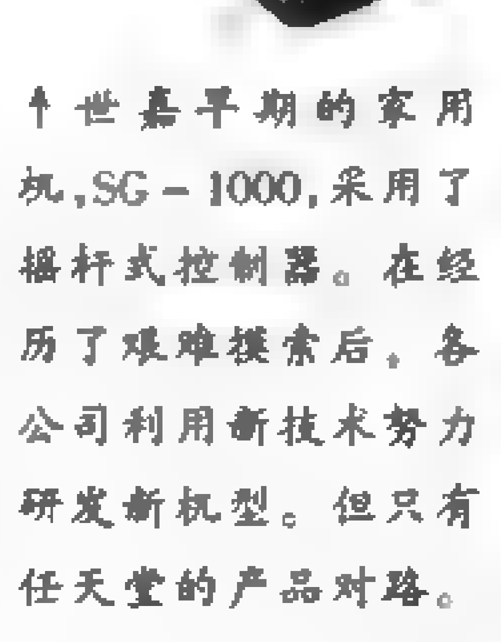
今天再作回顾的话，我们也不应忘记街机游戏。为什么这样说呢？因为如果没有更早的街机，恐怕人们对电子娱乐这一概念会更加模糊，也就无从谈起家用机和任天堂等等了。因此，家用游戏机元年之前，我们也对街机做一个小小的回顾。从 87 年的“大事记”起，各位就可以看到有关街机硬软件的重大事件，虽然这部分的数量不大，但编者还是将其收录进来，以求更全面些，方便读者参考。

可以这样说，●83 年以前，在“电子游戏”的“业界”，是街机的天下，包括任天堂在内的许多为广大玩家所熟悉的厂家，无不从街机设备起家；●83～88 年，则是任天堂 FC 一枝独秀；●88～90 二年间，MD、PC－E、FC 都有饭吃；●90～94 年，则是街机和家用机都比较繁荣的一个时期，家用机方面，超任是老大，MD 与之据理力争市场份额；此时期特别值得一提的是街机，对战格斗类（FTG）街机游戏揭竿而起，昔日的老大 STG 和 ACT 则没落，同时，计算机三维图形学技术飞速发展，3D 格斗和赛车类游戏异军突起；●95～98 年，是次世代三国割据期，街机技术变得成熟起来，并凌驾于家用机之上；●98 年至今，从掌机开始，新的一轮家用机战争即将爆发。同以前相比，那些世纪末的新型家用机都装备了电子信息界的顶级技术，成为最高科技的结晶……





↑这是 EPOCH 社的家庭用游戏机，内部固化有一个游戏，是日本的“国民球”棒球游戏。与雅达利 2600 类似，其外形与操作法较特殊



↑世嘉早期的家用机，SG－1000，采用了摇杆式控制器。在经历了艰难摸索后，各公司利用新技术努力研发新机型。但只有任天堂的产品对路。

→比 FC 早二年的 CORLOR TV－GAME15 型，可更换卡带的主机，同为 EPOCH 社研制。方向键为“旋钮”式。

史前期:街机代表了业界

78～83年:此间的名作后被陆续移植到家用机上

←世嘉79年的赛车游戏广告

↑世嘉《导弹命令》巨型筐体。

↑1978年任天堂公司出品的街机苹果棋游戏《COMPUTER オセロ》。

1978

▶3月，任天堂公司的桌面类街机《COMPUTER オセロ》进入机厅

▶7月22日，新日本企画Shin-Nihon Kikaku Inc.创立(哪家公司?猜猜)，总部位于日本大阪，随后发表了该公司第一部作品电视游戏，"MAIKON KIT"

▶TAITO推出了令日本全国为之热狂的不朽射击名作《宇宙侵略者》

1979

▶世嘉的《MONACO GP》体感赛车游戏发表，这也是该公司初期的代表筐体之一

▶11月，NAMCO公司推出了另一款人气射击游戏《小蜜蜂(ギヤラクシアン)》，采用了当时最新的技术

1980

▶任天堂在纽约州设立了NINTENDO OF AMERICA，并开始销售手掌机

▶漫画、动画界的名作《鲁邦三世》被TAITO改编成动作游戏推出街机

▶6月，世嘉和雅达利合作推出了重要作品《MISSILE COMMAND》

▶8月，可爱的小精灵PUCK MAN隆重登场，NAMCO凭《吃豆》引爆世界范围的人气，可爱的角色令女性也乐于光顾街机厅

▶10月，NAMCO的《TANK BATTALION》街机上市，即"坦克大战"，后来亦推出续篇。曾向FC移植

▶《RALLY X》成为NAMCO用摇杆操纵的街机赛车竞争游戏，上手易

▶SNK的第一家直营街机厅开张

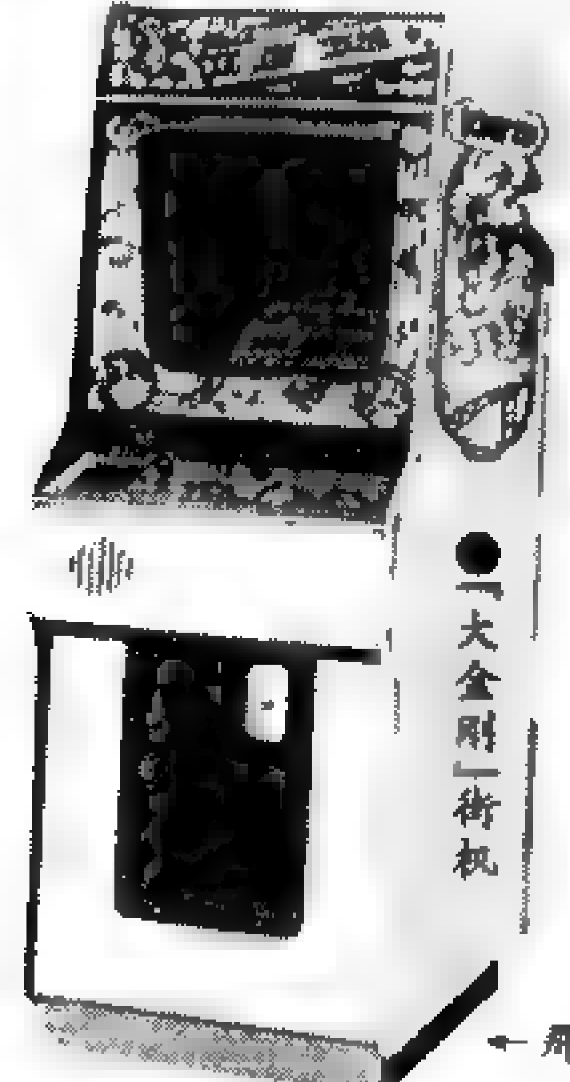
▶SNK最早的一部STG《サスケ&コマンダ》问世

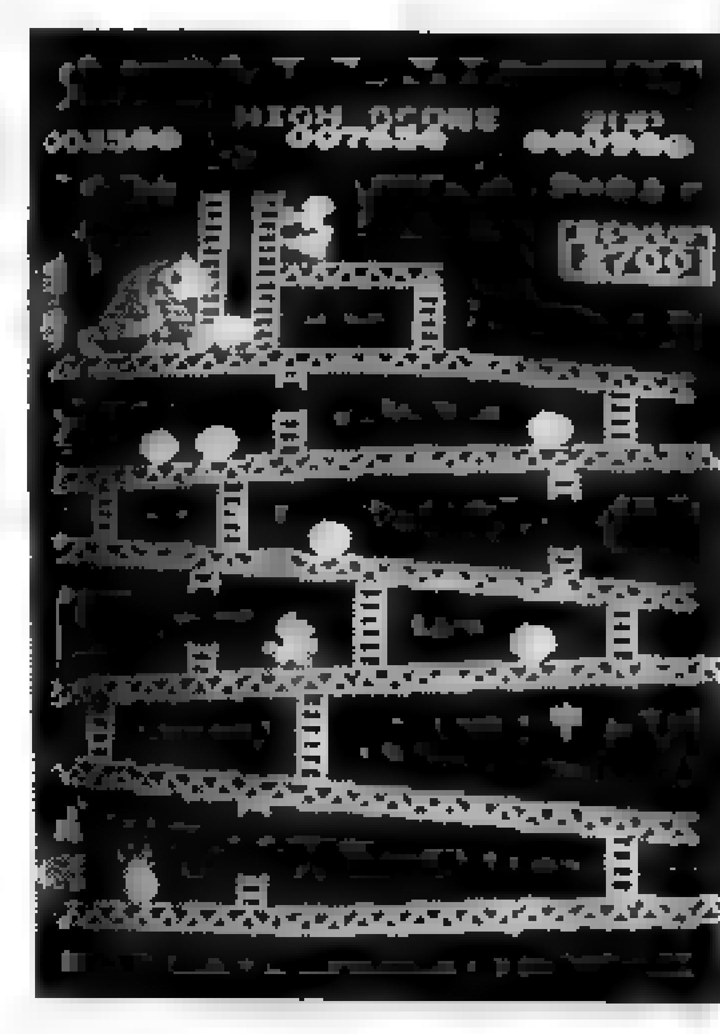
1981

▶3月，KONAMI推出了射击作品《SCRAMBLE》，该街机为横画面纵置型的祖先

▶5月，サンリツ電器推出了始祖级麻将机，面板上的键位极多

▶7月，任天堂发表了《大金刚(DONKEY KONG)》街机，"水管工"

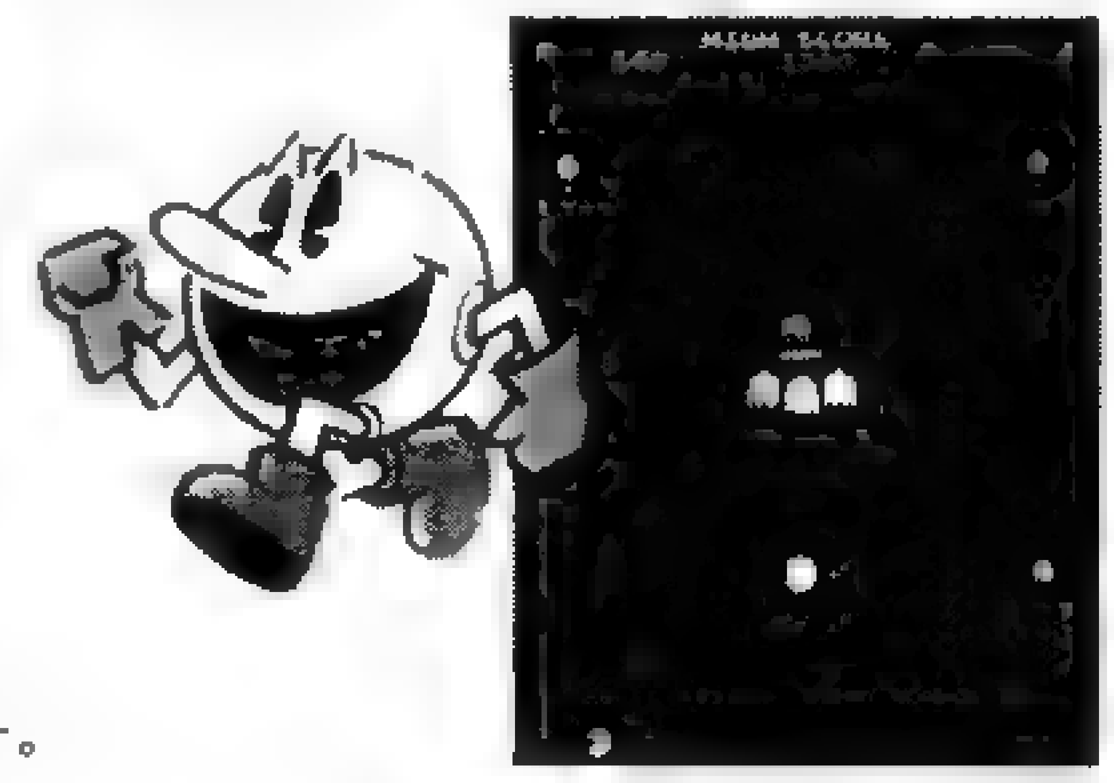

●「大金刚」街机



←那时街机的喇叭都很大，却没什么BGM，只有"火爆"的效果音。

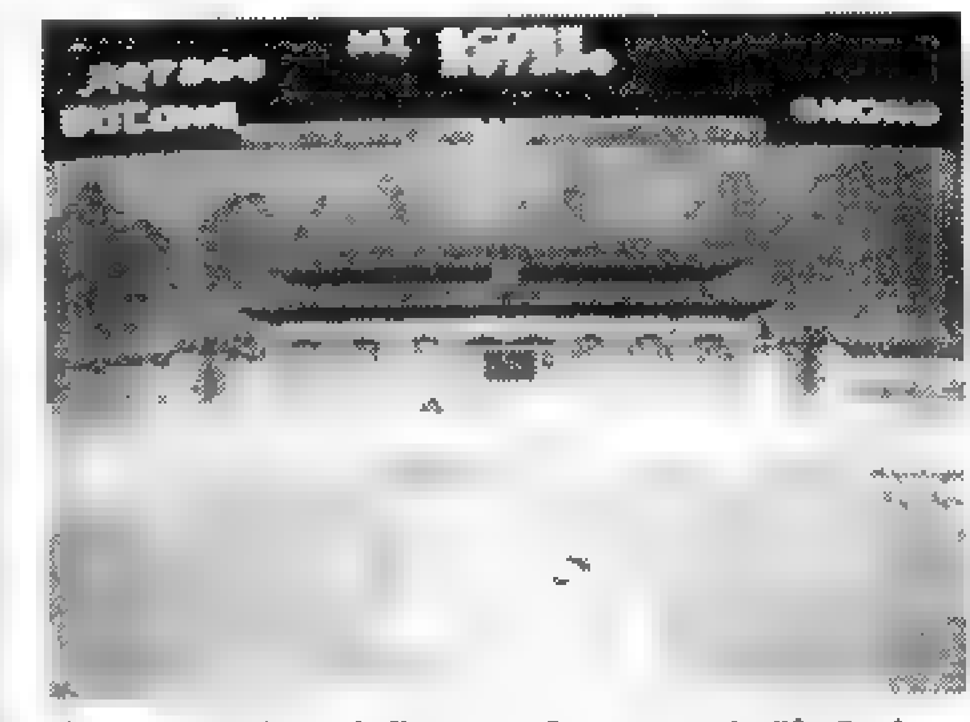
↑←电子游戏方面，任天堂是从街机起家的，可能出乎许多朋友的意料。大金刚，则是背负起任天堂公司游戏事业的重要角色，至今如此。

↓NAMCO公司的世界级角色，PACMAN。正是因为这部作品，使得女性频繁光顾街机厅。本作于80年推出，可说是最早在世界范围内掀起街机热潮的游戏了。



←这是 SNK 最早的射击游戏，色彩单调却很美丽 当时 SNK 的知名度还较低 这是个忍者游戏，角色要将敌人的手里剑击落

↑"空手道"这游戏给玩家带来了全新感受 主角要和牛来对打



↑街机版"功夫"可不是 FC 版比得了的 一个八方向摇杆，一拳一脚，配合起来刚好有 16 种"必杀"技，玩家要灵活施展才能打倒 11 位身怀绝技的强敌

马里奥正式登场，后移植 FC 等

1982

▶任天堂在华盛顿州投资 60 万美元设立 NOA INC.

▶NAMCO 推出《DIG DUG》，这是"战略挖壕"类游戏，FC 上"挖沙子"是也

▶5 月，IREN 社推出了"立体"多重卷轴类动作游戏《MOON PATROL》，令玩家大为惊叹

▶TAITO 的大人气纵版动作街机《战线(FRONT LINE)》登场。85 年 FC 移植时，画面比例不同，操纵性也有异

1983

▶NOA 资本金增至 1000 万美元

▶任天堂在加拿大设立公司

▶经典射击作品《铁板阵》登场

▶TAITO 的不朽名作《电梯大战(ELEVATOR ACTION)》登场，于高层建筑中夺取机密文件！

▶6 月任天堂的《马里奥兄弟（水管一代)》在街机上登场，此游戏正是本系列的奠基之作

▶10 月，KONAMI 的《HYPER. OLYMPIC》首先出现在街机上，属键连打型。纪录常被破，对战亦狂热

1984

▶6 月，SEGA 推出大人气的职业摔跤游戏《APPOOOH～！》

▶6 月，DATA EAST 之《空手道》隆重登场。采用双摇杆，可组合出 25 种不同的技巧。今日对战格斗之基础

▶7 月，首个含有 RPG 要素的街机 ACT《DRUAGA 之塔》由 NAMCO 推出

▶9 月，TECMO 的正统派纵卷轴射击《STAR FORCE》登场，连射的魅力

▶CAPCOM 的射击王道作品《1942》推出，系列作共 4 款

▶任天堂"VS SYSTEM"机台开发贩卖开始！

1985

▶KONAMI 推出《YIE AR KUNG～FU》街机，拥有 16 种必杀技的格斗热作，FC 为移植版，但与街机差异非常之大

▶NAMCO 的又一款 RPG 动作游戏《DRAGON BUSTER》登场

▶3 月，KONAMI 的街机《兵蜂》轰动

▶5 月，《GRADIUS》登场

本作的续作数量惊人

●史上第一个多重卷轴的街机

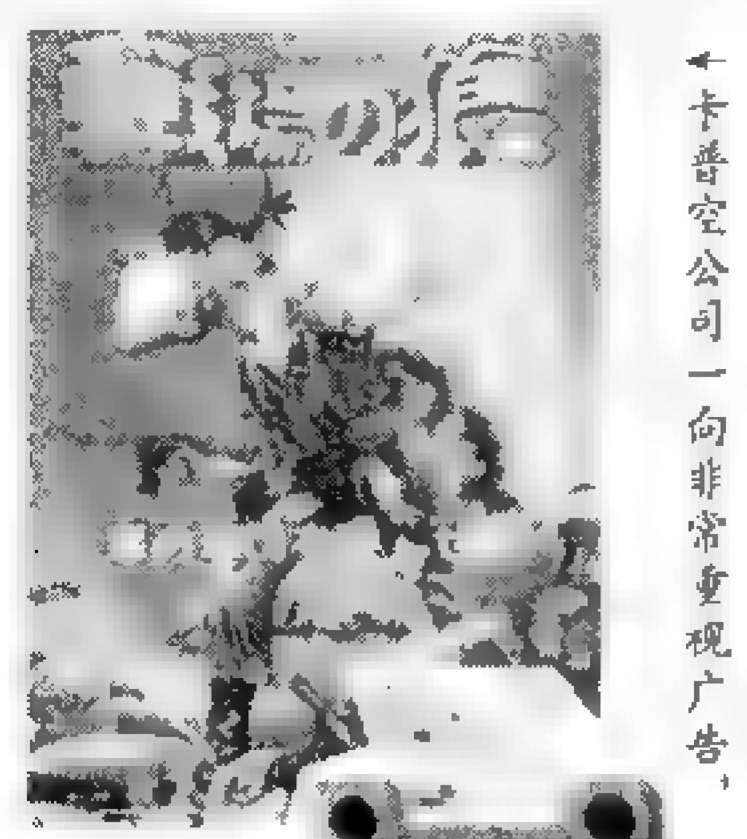
←这是 IREM 的战车动作游戏，照片中依稀可以感觉到背景中的山是双层的。

→本游戏的基板是三层的，可见其复杂。遗憾的是，IREM 公司现在退出了街机界。

●80 年代初十分流行的机台

↑这是 TAITO 的街机《电梯大战》筐体。那时候除了站着打的机器，就是这种屏幕垂直向上的桌面型机台。上图中的摇杆和按键已经是进化过的，较前两年的同类机台要先进。

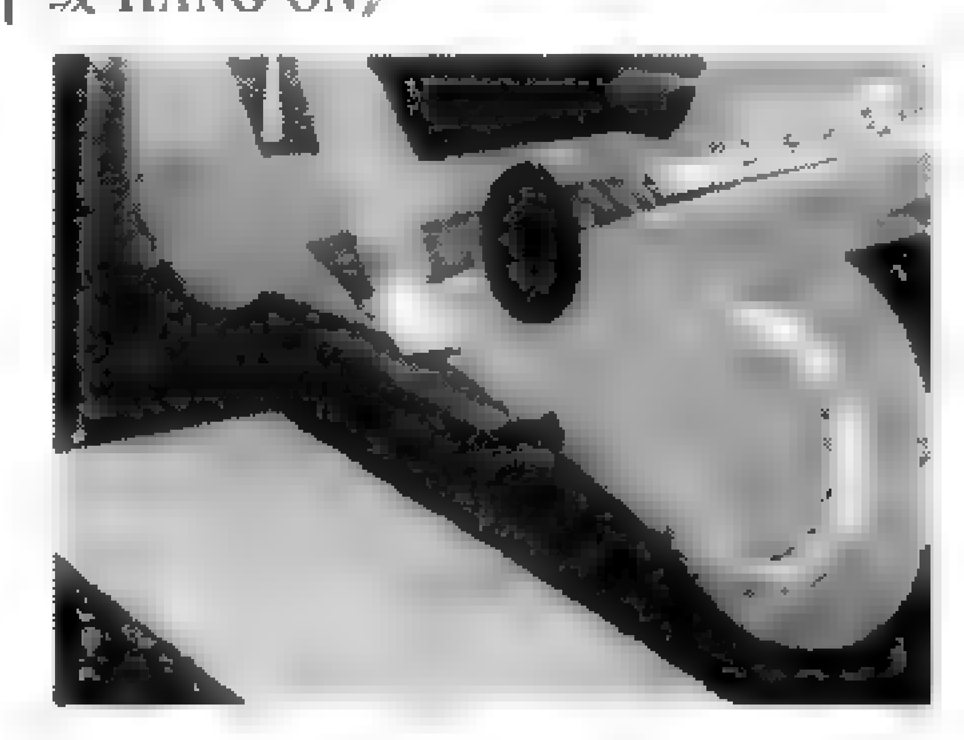
▶5月，CAPCOM 成立初期的杰作《战场之狼》推出，视点独特。其续作到90年4月才告推出，3人同玩可



←本作还有海外版的专用海报卡普空公司一向非常重视广告。

↑今天看来仍然十分前卫的筐体，这是COMMANDO Ⅱ专用三打机台。

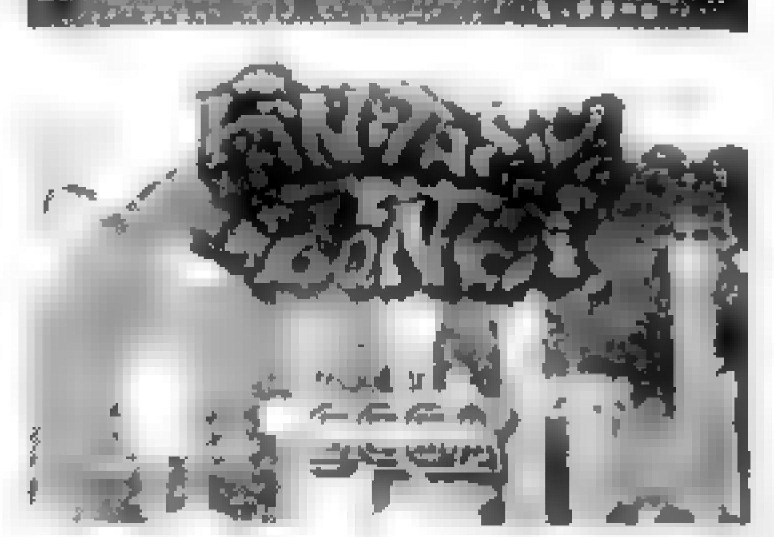
▶7月，SEGA 的超大型体感摩托车游戏《HANG ON》推出，机体为红色带轮摩托车外型，特色是有脚踏，制作人为铃木裕。87年推出了续作《超级 HANG ON》



▶9月，卷轴型动作游戏的金字塔《魔界村》由 CAPCOM 推出

1986

▶SEGA 推出了超人气射击游戏《FANTASY BOMB》，画面属于"可爱型"，但可对自机进行武器



升级，需要金钱来购买。本作曾移植给 PC－E(NEC 发卖）和 FC(SUN 电子发卖）

▶CAPCOM 推出了清版动作游戏黎明期的杰作《斗者挽歌》，与"魔界村"和"快打旋风"齐名。

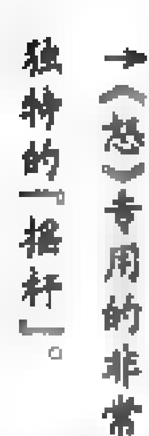
▶《热血硬派くにおくん》以本系列元祖游戏的姿态出现在街机上，TECHNOS JAPAN 出品，攻击方式丰富多彩

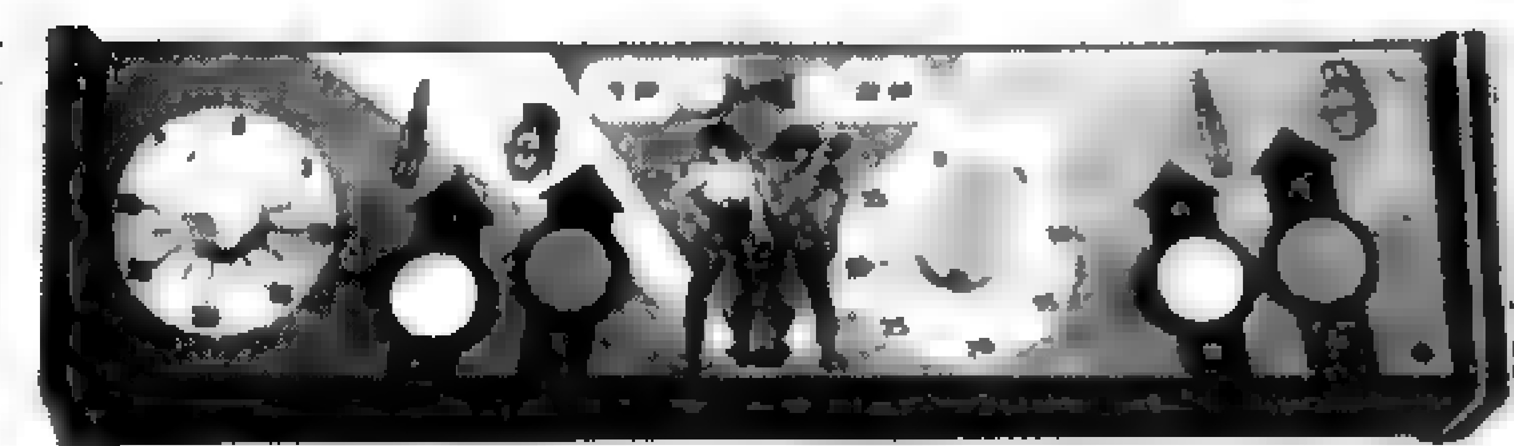
▶TAITO 的始祖级泡泡游戏《BUBBLE BOBBLE》于街机厅登场

▶10月，以超动听的 BGM 和凄美画面为卖点的 RAC《OUT RUN》诞生！值得留意的是，在该街机筐体上，首次出现了"档把"。续作之一为89年的 TURBO 版，特征是汽车的发动机带"加力"功能；93年又推出了《OUT RUNNERS》，通信对战为标准装备

▶特制型摇杆使用！不朽的名作《怒(IKARI)》由 SNK 推出！进坦克！续作分别在86(号层)和89(Ⅲ)年推出

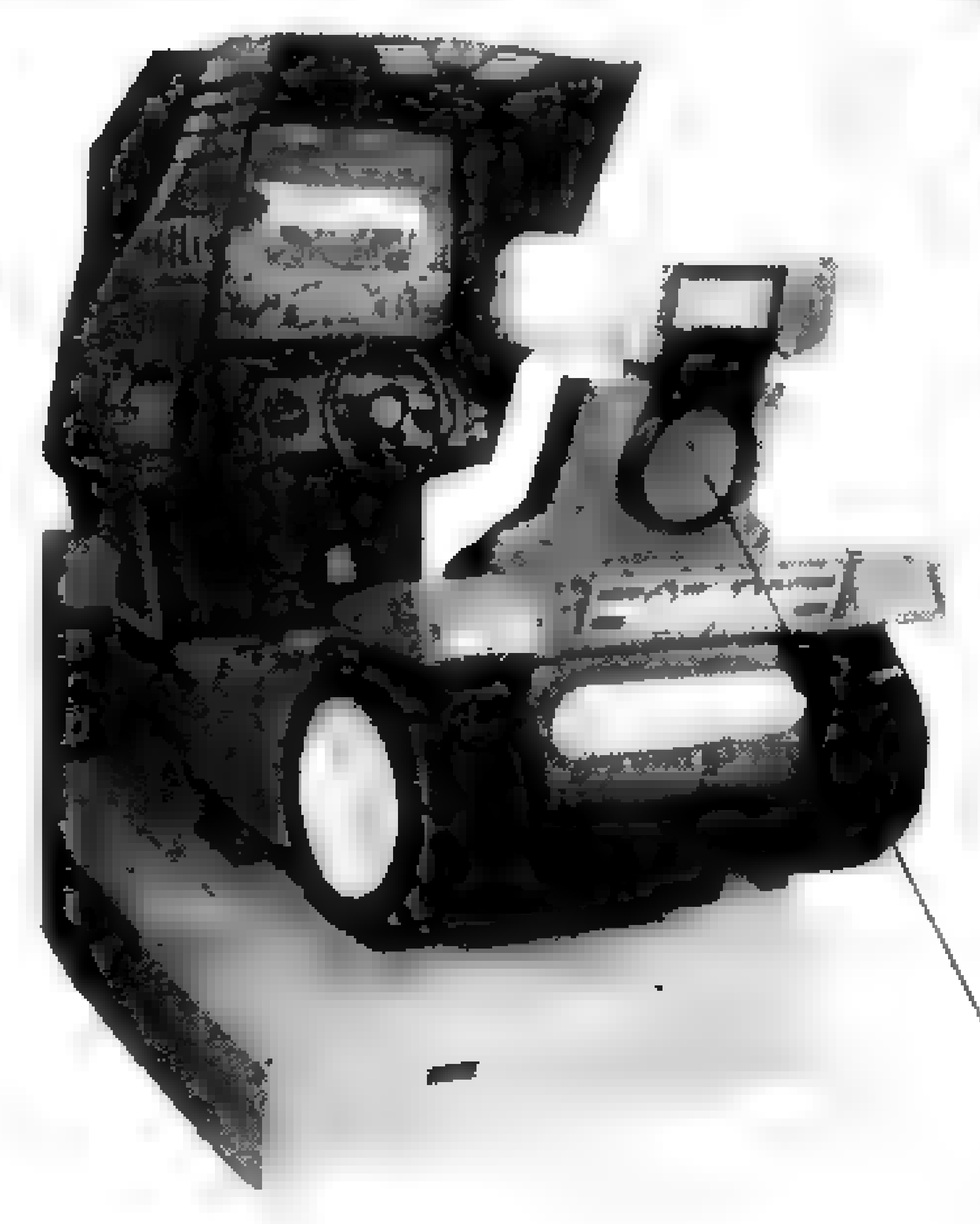
"我们街机最好玩了！"





→《怒》专用的非常独特的「摇杆」。

↑《怒》，是不朽级名作。两个酷似"兰博"的家伙，头系发带，手持火箭，在热带丛林与敌作战。游戏的绝妙之处是专用控制器（旋转型摇杆），还有那威力不小却很吃燃料的坦克。应是小学时代的记忆了。



↑TAITO 的泡泡龙系列，同样是女性玩家的最爱，续集很多。

"OUT RUN"的主要特色是首次在体感筐体上使用档位变换装置，还可以选择飙车时的 BGM。OUT RUN 全系列的 BGM 都是极其动听的，不知玩家有否留意？

GAME 业界大事记(第一部分)

83～86 年:任天堂一枝独秀

83 年至 86 年共推出游戏 211 部,平均每年 50 余部。由于 FC 主机刚发售的原因,83 年只有 9 款游戏面市,84 年则升至 20 部;85 年有 69 部,86 年就达到了 113 部。我们可以看出,家用游戏从诞生那天开始,直到今天,发展速度始终是很快的,并形成了一大产业,带动了经济的发展

在上面这四年中,今天我们所见到的各种游戏类型的大多数都已具备,只是有些还不够成熟和完善 它们有的正处在萌芽状态,需要一些大作来带动起此类游戏的风潮 这段时期,主要还是动作游戏的天下。像 SLG 类,只有《宇宙的起源》等三部,制作得相当粗糙简单。不过到了 88 年,厂商们便推出了 20 部 SLG,较知名的像《银河英雄传说》、《三国志》、《信长的野望》、《半熟英雄》等,都曾引起了相当的轰动,并在后来改编到了 SFC 上

其他像教育类游戏有《英语游戏》、《算术游戏》的 1－6 年级,还有手工编织教程等,不过这些都是厂商出于"看好中小学和社会教育这块广大的市场"这一原因而做的努力和尝试,但玩家反应不佳(可能娱乐与教育分开更好些吧)

83 年至 86 年间,可说是动作类游戏的全盛时期,是一个黄金时代。虽说那时的游戏机性能不够高,然而各厂商制作出的游戏却普遍具备较高的"可玩性"。随着各厂商加入 FC,不断地涌现出优质的作品。同时,拥有游戏机的玩家群体不断扩大,对游戏常识有所了解的人们越来越多(我国有多少玩家在那时就已经幸运地玩到 FC 了呢?)

1983

▶7 月 15 日,任天堂公司推出其第一代家用游戏机 FAMILY COMPUTER,即国人俗称的"红白机",与之同时发售的软件为《大金刚》

▶9 月,《水管一代》发卖,"大胡子"马里奥开始活跃

▶11 月,《马里奥之英语游戏》发卖,这是游戏机与教育结合的首次尝试

▶年冬,"垒球"、"网球"游戏发卖,成为最早的 SPG

1984

▶2 月 14 日,FC 光枪上市,射击作品《荒野枪手》发卖,陆续上市的光枪游戏还有《射击训练》和以美国西部牛仔为背景的《打鸭子》

▶春季,《高尔夫球》发卖,随后引发一阵热潮

▶7 月 20 日,HUDSON 经任天堂授权后参人 FC,首作为《超级挖金子》

▶秋季,街机厂商 NAMCO 参入 FC,同哈德森一起成为最早加入 FC 主机的厂商

▶11 月 12 日,著名的《PAC MAN》"小精灵吃豆"游戏发卖,由于销量巨大,当年该公司业绩增进 40%

▶年冬,《铁板阵》、《火凤凰》等人人气软件发卖

1985

▶NES(美版 FC)发卖

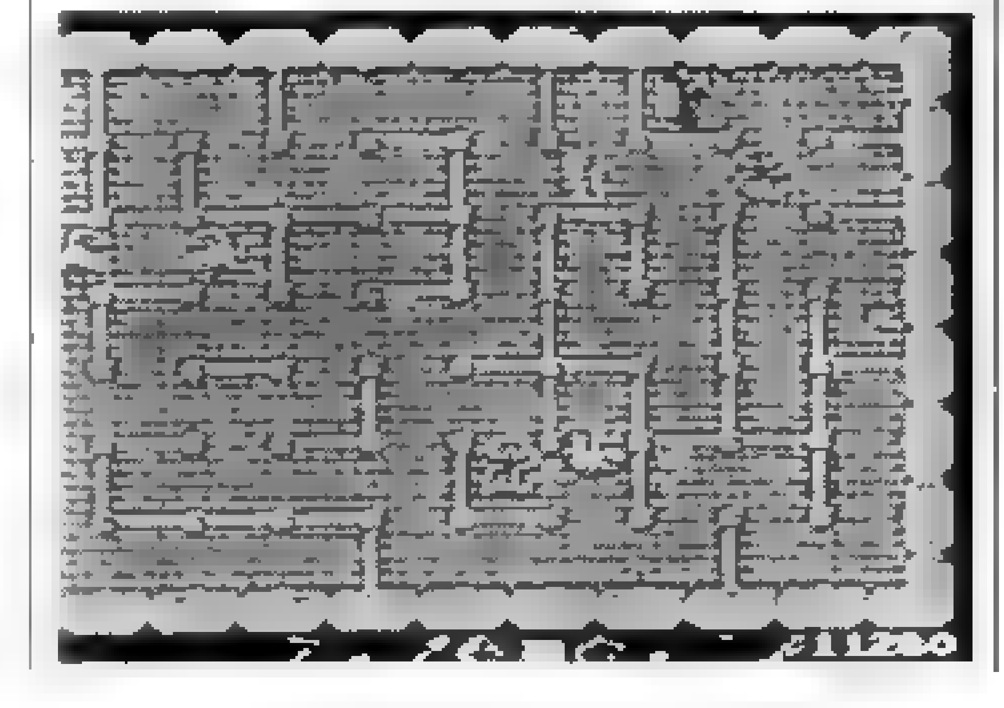
▶2 月 11 日,JELACO 公司加入 FC

▶4 月 22 日,KONAMI 加入 FC

▶春季,任天堂发卖《功夫》,该作品在许多方面都可称得上是对战格斗(FTG)类游戏的鼻祖

▶夏季,《奥运》第二集发卖,《DOOR.DOOR》发卖

▶夏季,ACT 游戏《巴别塔》发卖,但已经含有很强的 RPG 要素,内容则是典型的"英雄救美"。下图



▶秋季,BANDAI 参人 FC 软件制作

▶9 月 13 日,《超级马里奥兄弟》经过精心策划后隆重推出,这也是后来我国玩家所最早接触的作品之一

▶年冬,《塞尔达的传说》发售

1986

▶2 月 21 日,低价格的 FC 磁碟系统发售,终未获成功,首作为《塞尔达》

▶春季,《村雨城之谜》发卖

▶5 月 27 日,ENIX 开始发卖日本的国宝级 RPG《勇者斗恶龙》

▶夏天,益智类游戏(PUZ)《所罗门之匙》发卖,引起注意

▶NAMCO 发卖《天空小子》,曾三次列销售榜第七

▶秋季,《恶魔城》发卖

▶秋季,NAMCO 发卖《超级铁板阵》,销售榜上两次名列第二,与 KONAMI 的"宇宙战机"(沙罗曼蛇一代,曾七次排名第三)并列射击双雄

▶12 月 26 日,根据同名电影改编的《时空旅人》(容量高达 1M＋64K),结束了 FC 及其专用游戏正在日益繁荣中的 1986 年

83至86年的十佳游戏

形式	总数	代表作品
ACT	5本	《超级马里奥兄弟》
RPG	2本	《勇者斗恶龙》
STG	1本	《银河号》
SPG	1本	《职业棒球》
AVG	1本	《港口镇连续杀人事件》

包括后面读者所见到的年度十佳游戏，反应了专家的看法。专家们对各不同类型的游戏都有所考虑，因此，它们中有些并非玩家喜闻乐见津津乐道的大作。同时我们可以看出，在历年的十佳作品中，有相当一部分在日后都成为了各类型游戏的典范。可贵的是，在当时的条件下，这些十佳作品的完成度之高，在今天看来仍有许多地方值得学习和借鉴。

一■赛尔达的传说

RPG，86年2月21日，任天堂出品

这是FC上最初的RPG，也是家用机上最早的RPG，讲的是主人公林克为了发现隐藏的宝藏和武器，以打倒大魔王戈诺为目的而进行冒险的故事。游戏中的地图是16×8画面，虽然不大但非常准确地构成了地形，地下有九个非常幽深而复杂的迷宫。在隐蔽处可以爆破墙壁，推动岩石可以发现入口。本作一经推出，便获得了绝大的人气，得到了多项大奖，被称为A.RPG之"不朽名作"，至今仍是任天堂的看家作品之一。91年被移植到了超级任天堂和GB上，后来更在N64上推出了三维版。《赛尔达64》被美国人评为98年世界最佳的十项产品之一，本系列的影响力之大可见一斑。

本作在销量上最高达到第6位/入围12次；认知度最高第2位/入围26次。了不起的成绩。

二■恶魔城

ACT，86年6月26日，KONAMI出品

因《兵蜂》、《七宝奇谋》、《宇宙战机》等作品连续受到好评而欢欣鼓舞的KONAMI公司又因《恶魔城》中宝物的使用而受到各大游戏杂志所给予的很高评价。游戏共分6大关18小关，每关皆可存储，被认为是很适合初入门者的亲切设计。游戏讲的是一个虚构的魔怪冒险故事。其中的怪物都是人们耳熟能详并存在于想像中的，如"吸血蝙蝠"、"大鸳"、"白色骷髅"、"吸血鬼"等。游戏画面阴森诡秘，梦幻奇丽，给人以很强的感官刺激。87年推出了第二集"咒之封印"，89年推出了"恶魔城3代"，各集越作越精彩，直至现在的次世代机上，玩家仍可看到那个手持长鞭的主角。

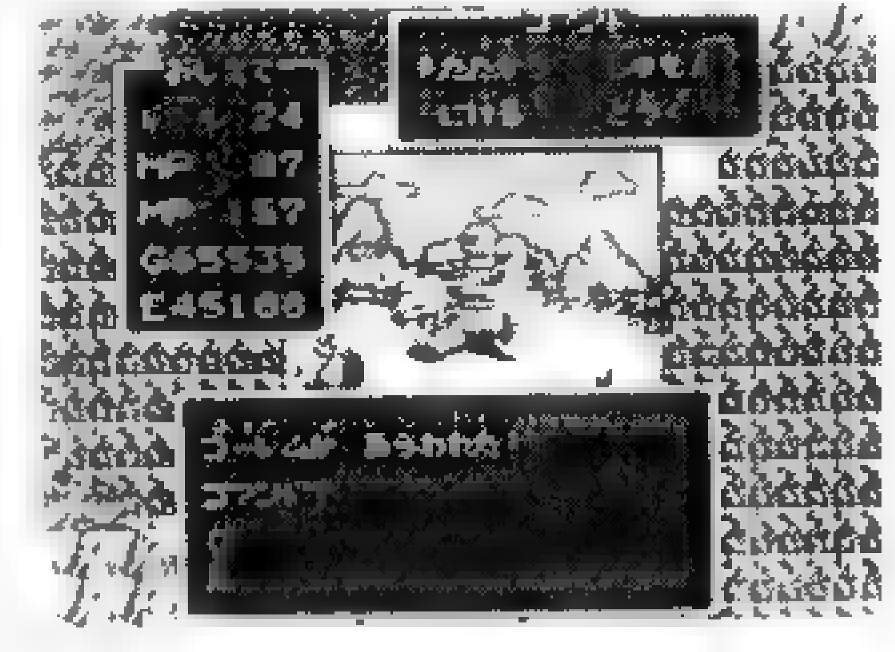
本作在销量上最高达到第2位/入围5次；认知度最高第2位/入围6次，成绩相当不俗。

↑这也是KONAMI的经典。

三■勇者斗恶龙

RPG，86年5月27日，ENIX出品

本系列始终是日本最著名的系列，目前的第7件今年底就要在PS上推出了。由著名的广告人崛井雄二进行策划，人物设计则是漫画家鸟山明（"七龙珠"、"阿拉雷"连环画的作者）。该游戏在推出后，形成了一种社会现象，即"勇者现象"。一直延续到第6代，代代如此：它们在玩家中兴起了抢购风，爱好者彻夜排队，并引发学生旷课。FC上的第一代并没有特别难解的谜和场景，初入门者也可以高高兴兴地玩。



本作在销量上最高达到第2位/入围6次；认知度最高第1位/入围15次

四■超级马里奥

ACT，86年9月13日，任天堂出品

马里奥这个穿着工人服，留着小胡子的水管工，目前已是世界知名的人物。这个憨态可掬的胖角色为任天堂赚取了大量美元，也是任天堂公司的标志人物。据说这角色的创意者正是任天堂的老板山内溥，游戏中有很多秘密通道，分歧路线也很多，特别是加速跑的设计，那种微妙且稍有些难度的操纵感，令人百玩不厌。而且本作的情节也很有趣，"从魔王手中救回公主"，在各个不同的世界中进行冒险，也成了马里奥系列的样板。87年推出了续作"超级马里奥2"，88年推出了4代。89年GB掌机推出，本作再次被移植。同样，在机能问题解决后，SFC和N64主机发售时的主打游戏也是马里奥，只是他的更加神通广大，游戏的可玩性更高。在任天堂的努力下，马里奥系列终于成为全球范围内ACT游戏的代名词

本作在销量上最高达到第1位/入围31次；认知度最高第5位/入围11次

←棒球不愧是日本的"国民球"，在游戏上就能看出来。各机种都有棒球游戏，销量评价都不错。

五■职业棒球

ACT，86年12月10日，NAMCO出品

棒球在日本是一项深受大众喜爱的运动，本游戏一经推出便引起轰动，被称为棒球游戏的"不朽名作"。游戏中共有10个球队出场，运动员和团体的名称都是真实存在的。本作单双人都可游戏，更使得玩家斗志旺盛。

本作在销量上最高达到第1位/入围26次；认知度最高第2位/入围30次。正是由于如此优异的"战绩"，使得公司每年都推出同类游戏，且容量越来越大，如89、90、91年的"职业棒球"，89年的"超人棒球"、"燃烧棒球"、"棒球天国"等。

六■洛伊德

ACT,86年8月6日,任天堂出品

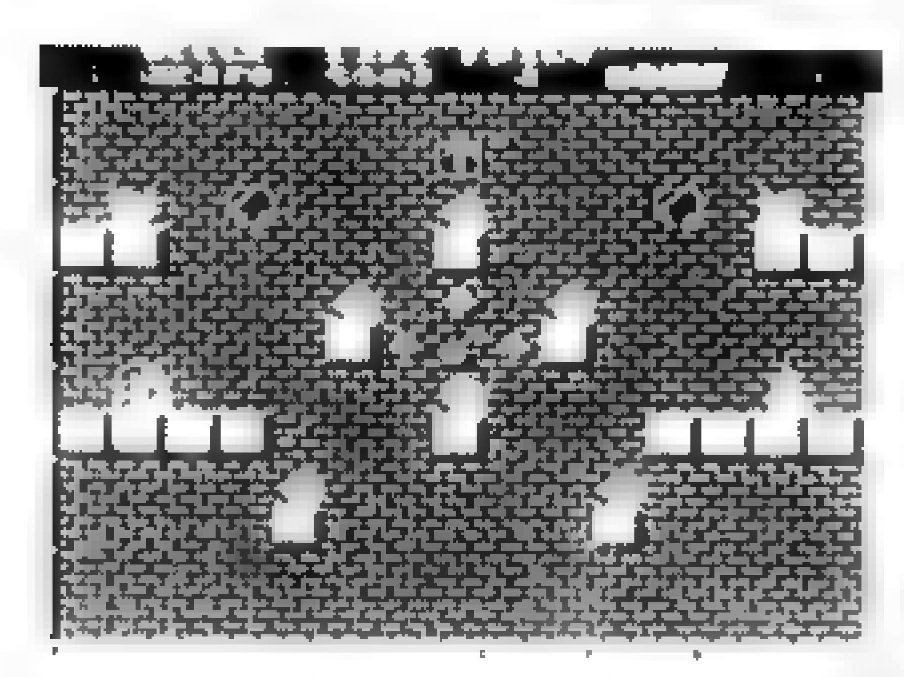
这是一个典型的动作游戏，未知的危险生命体模特被宇宙海贼掠走，银河联邦警察萨姆斯为了消灭全部海贼，只身闯入惑星要塞别斯，庞大的地图和令人生畏的画面给人的印象很深

本作在销量上最高达到第3位/入围6次；认知度最高第1位/入围6次

七■所罗门之匙

PUZ,86年7月30日,TECMO出品

这是一部将动作和益智类因素融合得相当好的游戏。所罗门的钥匙具有封印恶魔的魔力，搞魔术的少年塔纳为了寻找所罗门之匙，使在位于地下的星座宫殿中，利用火球和换石术来击败恶魔。全部共50版



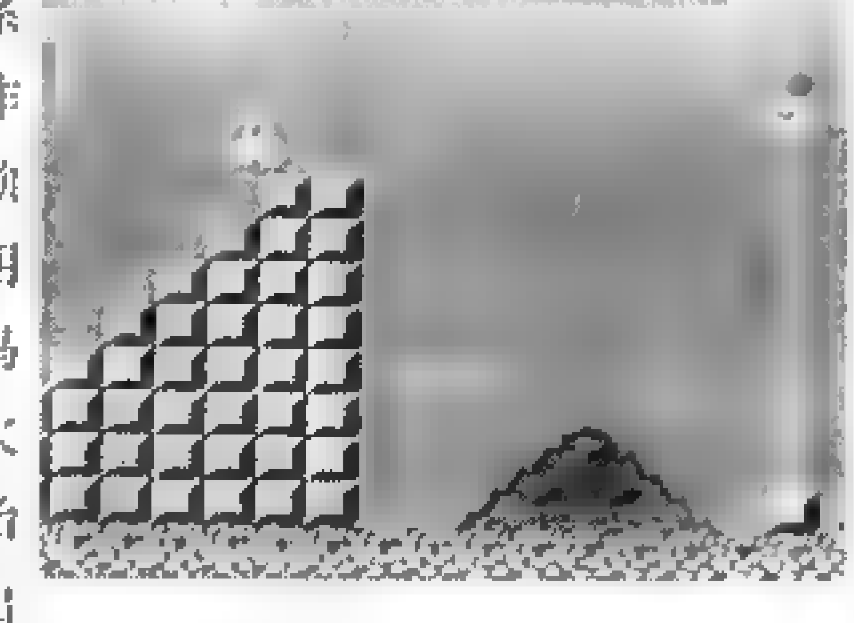
编者相信，有读者玩过这部作品的街机版本

本作在销量上最高达到第21位/入围1次；认知度最高第10位/入围3次。《所罗门之匙》能够入围十佳，说明它的内在质量较高

八■超级马里奥2

ACT,86年6月3日,任天堂出品

《超级马里奥》1代在推出九个月后精神十足时又乘胜推出2代。基本体系与前作相同，但秘技、难题、隐藏关都增加了。2代被认为是马里奥系列中最难的一部，跟前作相比，2代在游戏之前必须先选择是用马里奥还是用路易。在游戏中路易比马里奥飞得高，但加速性欠佳且不易停下。游戏开始时的难度较低，接着就出现了令角色变小的毒蘑菇，还有些版面会出现强风来阻挡角色前进，厂商较好地证明了动作游戏是"考查玩家动手能力的最佳题材"。



销量上最高达到第1位/入围15次；认知度最高第1位/入围11次。本作也分别在89和90年移植到GB和SFC上。

九■银河号

STG,86年11月28日,PONY CANYON出品

这是一部打破以往游戏常规的超激烈射击游戏。闪电式的涡旋速度和覆盖画面的敌机使得游戏者获得了压倒性的紧张感。本作是FC上第一个引入敌方AI机能的游戏。根据玩家操作水平，如发射弹数和命中率，敌机的火力时刻在变化。游戏一共12关，玩家操纵着可以更换特殊攻击的战机对敌空中要素进行完全地破坏

本作在销量上最高达到第16位/入围1次；认知度最高第18位/入围1次　这次的十佳只有一部射击，但当时的射击游戏水平普遍较高，游戏者也都喜欢玩，销路上还可以，厂家都乐于推出

十■港口镇连续杀人事件

AVG,85年11月29日,ENIX出品

这是根据一部同名小说改编的游戏，首次正式引入侦破推理情节。主人公为一侦探，风尘仆仆地去各地追查多起杀人事件的真相，因为在游戏中导入了"指令选择"这一方式，故而受到了很高的评价。直至今日，该游戏仍是侦探推理游戏中销量最高的。游戏设计者是大名人崛井雄二

受这部游戏的影响，日本"杀人事件"层出不穷。86年就有了"密西西比杀人事件"，87年"北海道连续杀人"、"京都龙之寺杀人事件"，88年"横滨港连续杀人事件"等。更有根据福尔摩斯故事改编而成的"雾都伦敦杀人事件"。89年"京都花之密室杀人事件"、"兰色车厢杀人事件"，90年"特快列车谋杀案"……甚至连次世代上，这类游戏也比比皆是

♬83～86年度综合大奖

在这几年中的游戏中评选出最优秀的作品，可说是件万众瞩目的事！因其不仅涉及到游戏厂商的声誉，而且直接关系到该游戏的销路，厂商间的竞争自然非常激烈的。经过与"勇者斗恶龙"几乎是势均力敌的反复较量，"超级马里奥"在公众认知度和销售量的实际成绩上稍稍占优，从而幸运地荣获83～86年度的"最佳游戏"称号。同时，任天堂公司的另一纯趣味游戏"赛尔达传说"也是强有力的竞争者之一。

单项奖如下：

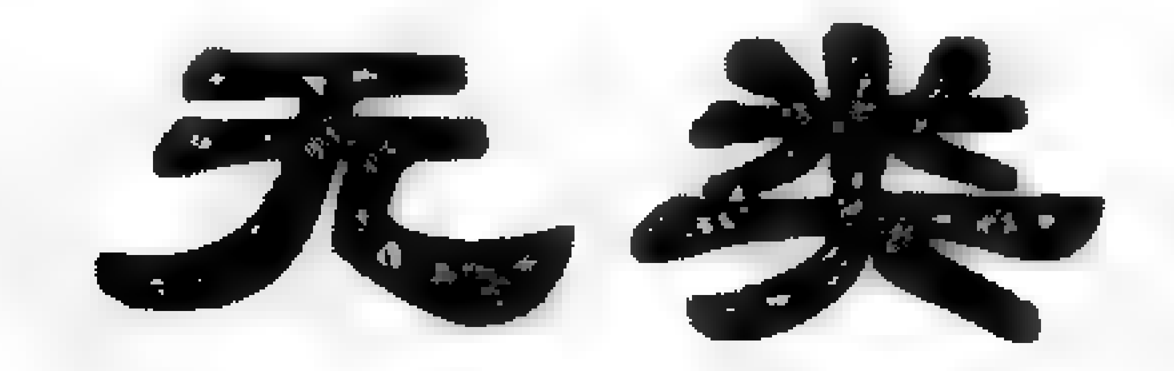
ACT奖：《恶魔城》
RPG奖：《勇者斗恶龙》
SLG奖：《宇宙的起源》
STG奖：《宇宙战机GRADIUS》
益智类奖：《拼画》
剧本奖：《塞尔达传说》
企划奖：《高桥名人"冒险岛"》
移植奖：《铁板阵》
人物设计奖：《勇者斗恶龙》
BGM奖：《勇者斗恶龙》
长期畅销奖：《超级马里奥》

◆动作游戏受到欢迎的原因◆

①**操纵性**。游戏进行过程的速度感恰到好处。各关不快不慢不长不短的设计，十分巧妙。
②**动作性**。动作丰富，跑动、跳跃、打斗都很吸引人。
③**难易度**。追求技巧但难度适中，只要坚持不懈就能一点一点的前进。

ACT代名词

←这是任天堂推出的算术游戏。他还推出过英语游戏。



每天忙着编杂志、编书，不知道时光在流逝，或如孔子说的，不知老之将至。

主编告之要写五周年寄语，将时针停住，才猛觉白驹过隙，天荒地老。编辑部一日，世上已五年

软体动物写过“分手总是在春天”，其实相逢总是在春天。停车坐望，树木已添五个年轮。烟柳画桥，风帘翠卷，故人应笑我，早生华发。

想创业初，青萍起于毫末。英雄人聚会，大碗喝酒，大块吃肉，等秤分金。虽粗服乱头，而英姿勃发，豪气干云。孔子赞颜回：在陋巷，人不堪其忧，回也不改其乐。得其三昧者，则穷阎陋巷，皆成洞天福地

将钟摆停住，创业者的群像定格在时间的像框中。想起“苟富贵，莫相忘”的承诺，使觉年轻生命的珍贵。青春的痛苦来自青春的单纯，创业者的路总是布满棘荆，创业者的双脚总是被扎得鲜血淋漓。为了创业的艰难而相濡以沫，而今却断梗漂篷，相望于江湖！

新陈代谢或许是不可避免的，人才流动可能是必要的，在这个动荡的世界里，有些人走了，有些人留下。或天南海北，或近在咫尺，但没有一点缘分，真的会失之交臂。剩下的只有怀念，算是这个注重功利社会的一点暖色的人情味吧。

很想在杂志五周年之际能与“难友”聚首聊聊，虽然知道这只是个美丽的幻想。借用杜甫的诗《春日怀李白》，遥寄我的感念和相思之情

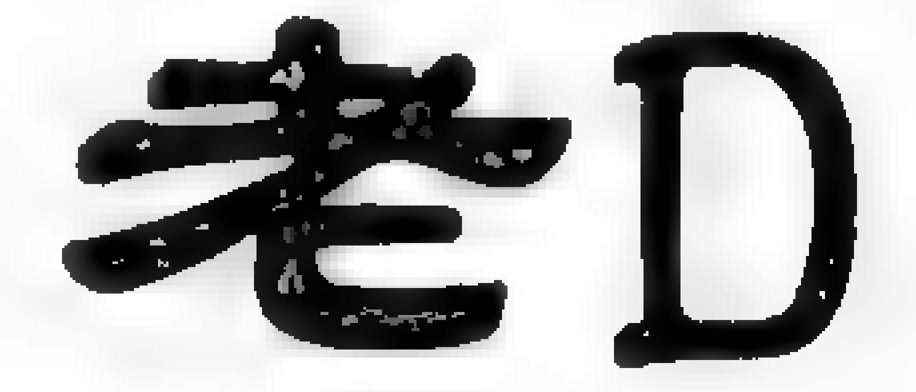
“渭北春天树，江东日暮云
何时一樽酒，重与细论文。”

无类

题李敖诗赠玩友：

不要那么多，只爱一點點。

无类 99 5/6

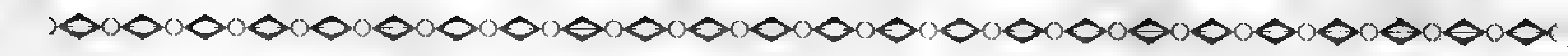


一晃，杂志已经渡过了五年的风风雨雨，早已从蹒跚学步走向成熟、走向专业化了。我很幸运，我亲眼看见了一项事业是如何在学习和探索中逐步成功的；但也很遗憾，正当这项事业走向辉煌的时刻，我作出了一个不得已的选择，有道是，鱼和熊掌不可兼得。

作为杂志社的一名旧人，在她五周岁的生日，本该说几句怀旧的话的，与她毕竟有一段愉快的过去嘛！但是，远离瞬息万变的江湖太久了，说起话来难免显得老外，一味地缅怀过去终究隐含着一丝暮气。作为一个人，五周岁还是稚童，年轻之至；但作为一本杂志，坚持五周年兴盛不衰已是相当难得！但仍需面向未来、奋勇向前。因此，还是多让那些战斗在第一线的闯关族说些充满朝气的话吧。再者，下月初就要去英国了，目前正忙于处理赴英前的准备工作，实在挤不出时间，无法完成任务，请原谅！创业维艰，守成更不易，都需要锐意进取精神与不懈的创造性。

我衷心希望《电子游戏软件》永葆青春和特色！

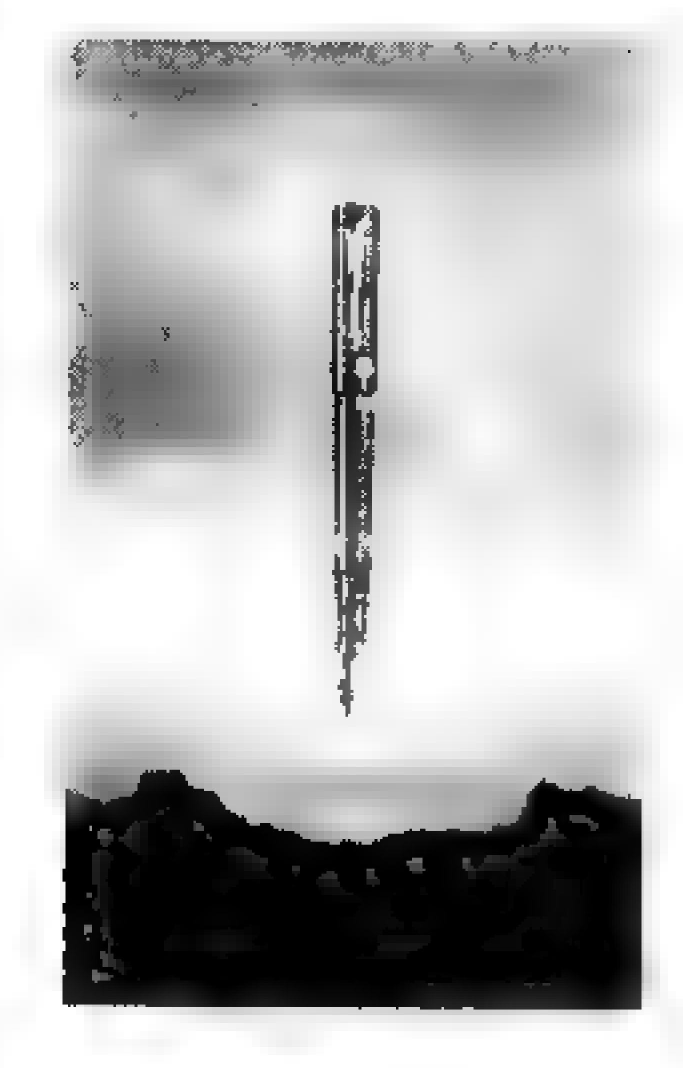
儒德



玩友 GOOD YEAR

流金岁月

五周年回忆



向日葵和百合的纪念 ——献给《电子游戏软件》

作者 断月

在一本杂志上，看到一段话："向日葵……代指阳光曾经普照，花般璀璨飞舞的梦般岁月。百合……代指雪白无瑕纯洁，无拘无束的诗般的飘飘岁月。谨以它们来纪念留在记忆深处的那些如奔放热烈阳光，若款款浪漫柔情的青年时代。"

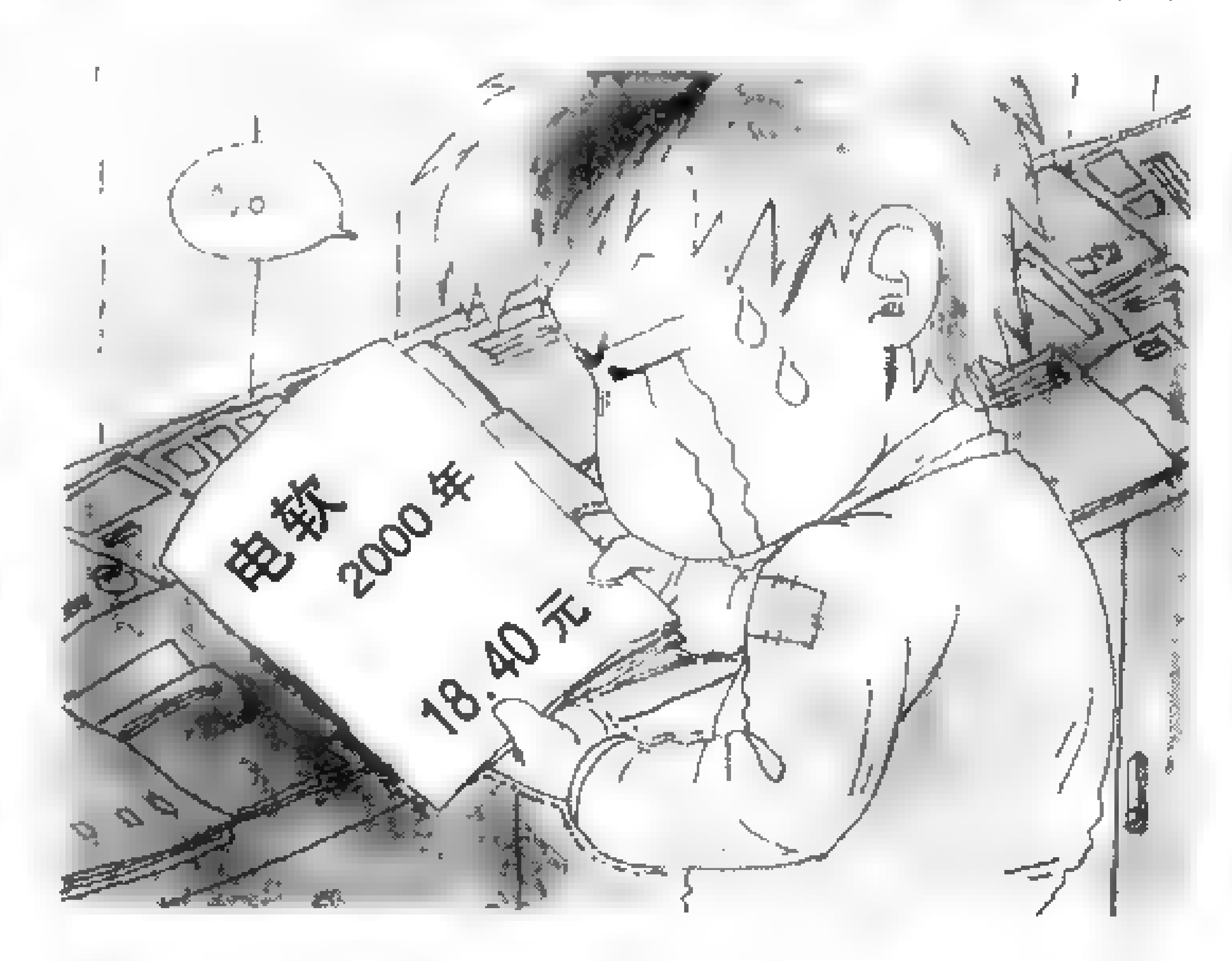
那不是一本什么《读者》之类的杂志，而是一本游戏杂志，我从初二它创刊起就每期必买。那时，杂志的名字叫《GAME集中营》。我喜欢这本杂志，不单因为它是第一个介绍游戏的杂志，而还因为我每次买到杂志，急切地翻开它时，我可以感到一种热力，一股燃烧的青春散发出的光芒。

我时常愉悦，在那杂志的背后，是一个多么团结，多么富有朝气的团体啊！我记得有行事略有些"大妈"的主编熏风（熏肠？）；有包打听，可以用第三只手开关电视机的龙哥；有"满目是精品，其实都是处理品"的老D；有"安能辨我是雄雌"的无类；还有在毕业之夜用《街霸》把龙哥打哭的特工黄。正是他们，用冲劲儿和青春的活力，支撑起了中国大陆的第一本软件杂志。他们很幽默，无论在行文中还是那令人笔倒的《电刑室手记》；他们有时又很严肃，在刊首文里，时常有针砭时弊的惊人之语，最具代表性的有《乌鸦·乌鸦·叫》、《盗版·盗版·逃》和《大事·小事·猪脑子》。

不知是因为他们的幽默还是他们的严肃，抑或是他们的杂志无论是名字还是内容都太前卫、太惊世骇俗，不能容于一些道学精深者的眼睛，他们的杂志被停刊了。两个月后复刊，我们惊奇而又不太惊奇的发现，熏风不见了，龙哥，无类，老D全被打哑巴了。杂志的名字都变了，改成了《GAME风景线》，然后平地冒出一大堆顾问。没有《电刑室手记》，没有刊首语，行文沉闷的让人想睡觉。连常给它写稿的雪鹰和软体动物也少见了。那是一段苦闷的日子。

近两年，杂志终于注入了一些新鲜血液，有"恋舞僻"的S·P，有走不到编辑部的良牙阿King，有人尊小人大和奥特曼，多得让我怀疑编辑部是否够人，也让我明白了编辑部老是搬家的原因。终于，编辑部的好传统又浮出水面了。龙哥，无类也敢说话了。青春的活力再一次显现。

纵观这沉沉浮浮，杂志的创造者们为了它而付出了什么代价？熏风不知所终，老D被迫钻研学术，成了个"面熟的教授"；龙哥和无类屏息吞声，特工黄悄然隐退。然而无论他们的结局如何，我们始终会记得有这么一群年轻人，他们燃烧自己的青春，点燃了中国电玩和电脑文化的一点星火。如果不嫌肉麻的话，我愿意称他们为普罗米修斯，而他们也配得上这个称号。



青春的痛苦来自于青春的单纯，青春的力量却又同出一愿。让我们用向日葵和百合来纪念他们和那段青春岁月。

GAME 业界大事记(第一部分)

1987:FC 走向成熟,PC－E 诞生

经过 83～86 年四年间的不断积累和奋斗，87 年是电子游戏业走向成熟的年代，共生产了 190 部游戏，几乎接近前四年的总和。以类别分，动作游戏 82 部，仍旧保持超级大国的地位，远远多于其他游戏类型，故有些评论家认为 87 年是动作的全盛时期，其代表作是《梦工场》。RPG23 部，由上届倒数第二一跃为亚军，势头迅猛，代表作为"勇2"。SPG 有 22 部，代表作是《高尔夫球》，位居第三。STG 则由前四年的 39 部降为 13 部，不过仍有《梦幻境界》和《沙罗曼蛇》这样高水平的作品，足以流芳百世。前次入选"十佳"的射击游戏《银河号》无论火爆、音效、画面、构思都无法望其项背。事实上，87 年以后生产的射击游戏都没有多少实质性的进步，直到 MD 和 SFC 引发了硬件技术革命，STG 才有了突破性进展。

下面先来看"大事记"。

1987 年每月大事记

1月

▶在美国拉斯维加斯举办的家用电器展览会上，任天堂游戏机首次展出，引起轰动。任天堂开始进军美国市场，至 93 年在海外共销出任天堂红白机 3741 万台。一年一度的拉斯维加斯家用电器展览会至今仍是重要的国际展览会。任何一家知名的游戏厂商都不会忽视这个知名度很高的橱窗，当然也包括世嘉和任天堂。

▶《塞尔达传说》创造发卖高峰

2月

▶月初，《勇者斗恶龙 2》发卖，引起了连续数月的抢购热潮，并在排行榜上独占鳌头，一举奠定了该系列在日本游戏软件方面的经典地位

3月

▶日本举办了全国范围的游戏机高尔夫球大赛

4月

▶8 日，任天堂举办了记者招待会。山内溥社长宣布：任天堂红白机(FC)在日本的销售已突破 1000 万台。依照当时日本人口来估算，达到了两家便拥有一台 FC 的普及量

5月

▶由 ASCII 推出的 FC 大摇杆"ASCII STICK Ⅱ"因操纵性良好，人气很高

6月

▶"北海道连续杀人"隆重发售。这是堀井雄二继"勇者斗恶龙"系列后推出的又一个受欢迎的游戏

7月

▶《梦工场》发售。该游戏被许多专家评为本年度动作类游戏的代表作

8月

▶使用液晶 3D 立体眼镜的游戏《高速公路》发售，开创游戏新境界

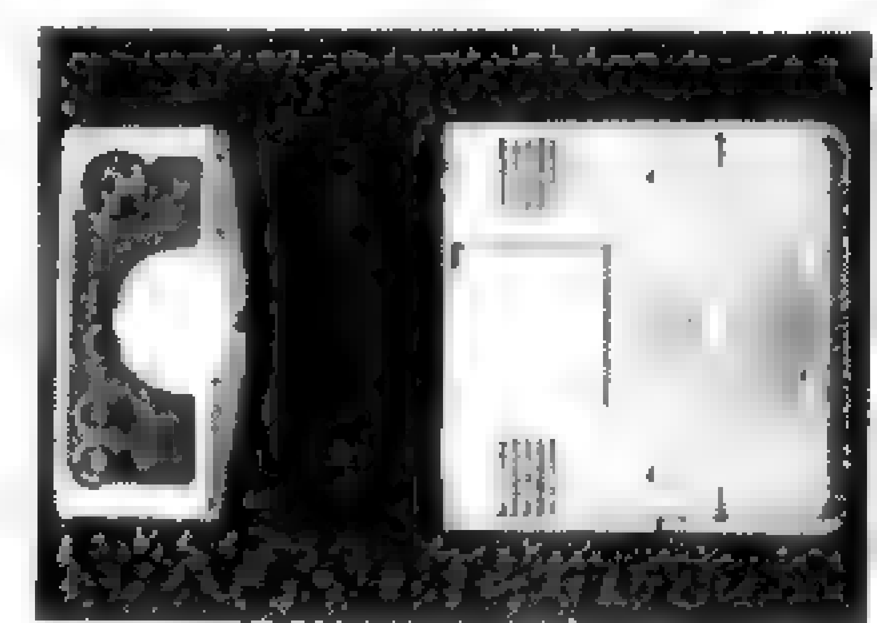
9月

▶史上第一个双卡游戏《新鬼岛》由任天堂发售

▶9 日，《东京新闻》刊载"16 位的超级任天堂预定明年底发售"，这是新闻界第一次报导超级任天堂的消息，预定价格 2 万日元

10月

▶红白机强有力的竞争对手 PC－E 诞生。这是电子游戏史上的一个里程碑。87 年推出的 5 部游戏几乎全是 HUDSON 制作的



11月

▶AM 展大盛况！免费试玩新作游戏展示会在东京举办。任天堂的山内社长说，由于 16 位的超级任天堂即将问世，公司正考虑收回旧机种

12月

▶始祖级 RPG 游戏《神剑除魔传》向 FC 移植发卖，广大游戏迷期待已久

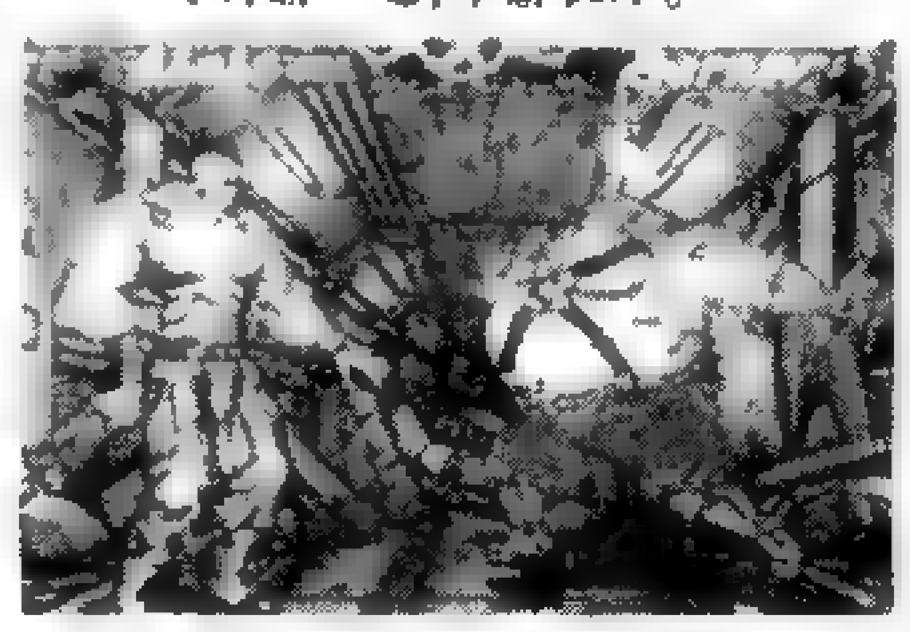
87 年街机大事记

▶《DARIUS》由 TAITO 推出，特色是史上最初的横版三块屏幕宽视角，鱼形敌舰，迫力大。89 年推出二代，以太阳系为舞台，初时三块屏幕，后改为两块。94 年推出单屏的外传，SS 曾移植。TAITO 的看家作品之一

▶4 月，NAMCO 的 ACT《妖怪道中记》推出，话题不断。88 年移植给 FC 时缩水，而 PC－E 版则较忠实

▶TECHNOS JAPAN 将《双截龙》推向街机厅，2 年后，续作推出；4 年后，三代推出；8 年后，FTG 版《双截龙》再度引爆机厅，可说是长寿作品。动作版向家用机移植时，有 RPG 要素

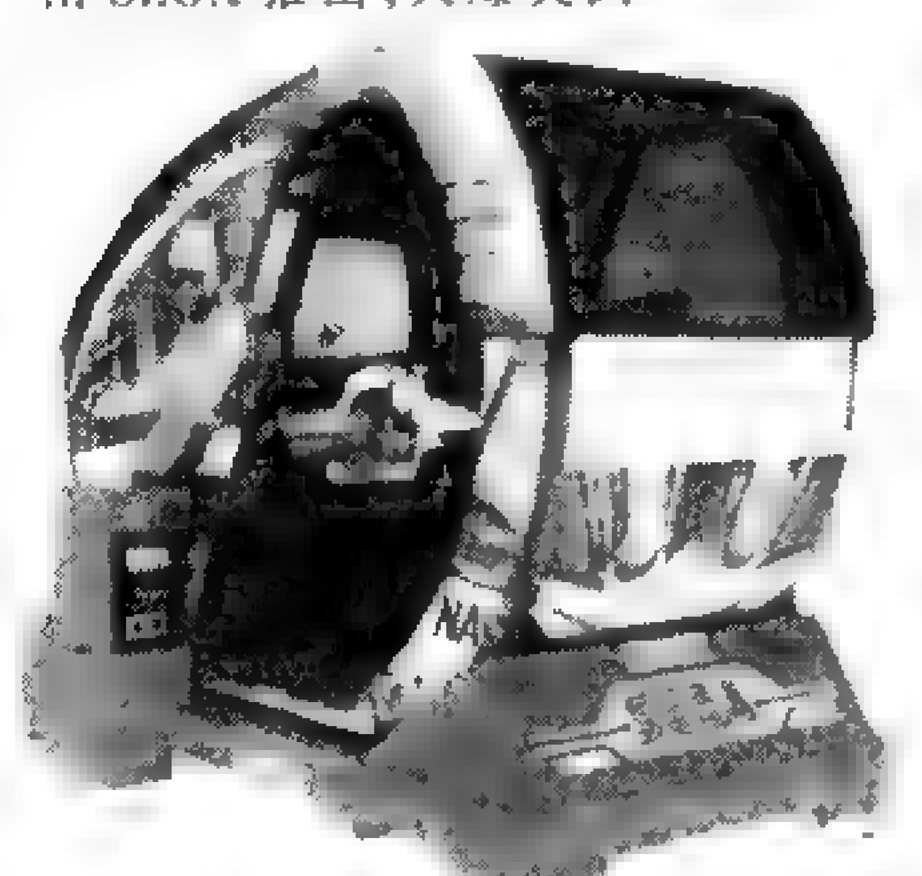
↑"双截龙二代"在 91 年与街霸一道，雄霸机厅。



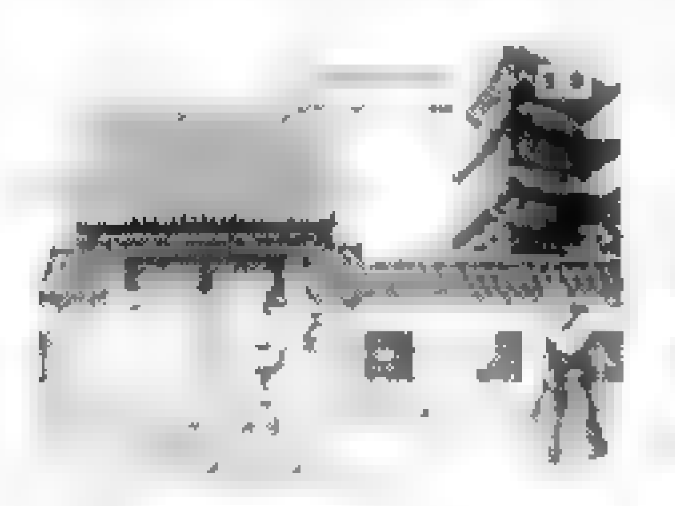
↑"双截龙格斗"，连续技设定较佳。

▶7月，IREM 不朽名作《R－TYPE》上市。后向多种家用机移植

▶当年最大的体感筐体《冲破火网》由 SEGA 推出，火爆美国



▶8月，CAPCOM《街头霸王》登场！！角色为红发白衣的隆和金发红衣的 KEN。有站姿大型专用筐体。必杀技（升龙、波动、龙卷）概念首次提出



让对手 KO！三个波动拳

↗面板上只有两个巨大的压力键，游戏者的手会感到很累。

▶GUN 类射击金字塔《OPERATION WOLF》由 TAITO 推出

▶12月，NAMCO 推出了业界最初的搭载有筐体间通信机的 F1 赛车游戏《FINAL LAP》。技术非常先进，属革命性的作品，影响巨大

隆 & 拳

←这两个人现在看来还真有点认不出来了 不过那一身功夫服倒没什么变化

◄乌兹冲锋枪造型

←「野狼行动」是 TAITO 的代表作，续作有「雷霆行动」「野狼3」和 98 年三维版的「老虎行动」

1987 年度十佳游戏的评选结果！

形式	总数	代表作品
ACT	1 本	《林克的冒险》
RPG	4 本	《勇者斗恶龙 2》
STG	1 本	《梦幻境界》
SPG	1 本	《乒乓球》
AVG	1 本	《名侦探山马》
TAB	2 本	《铁道王》

任天堂独自表演时代的终结

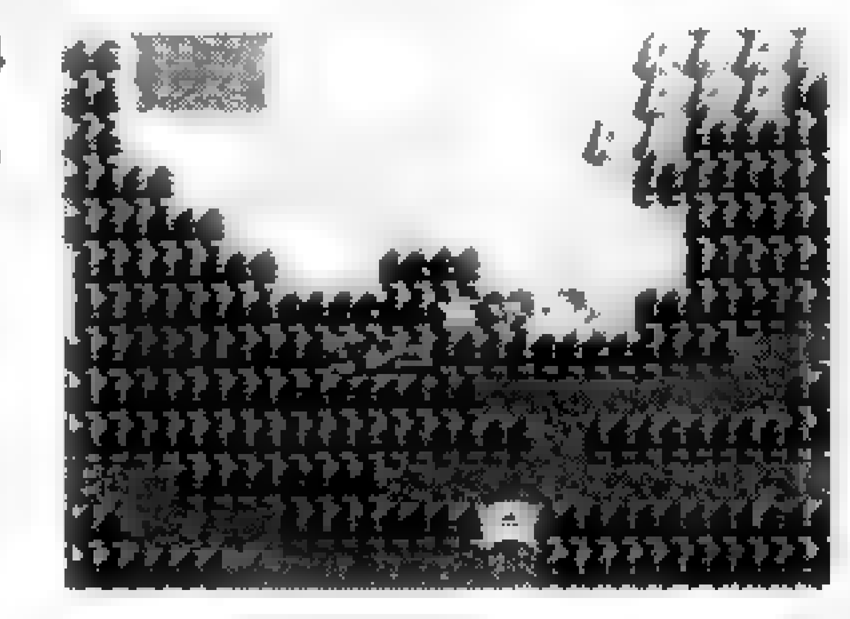
88 年 10 月 30 日，日电以 24800 日元 HE 发卖 PC－E，商品名为“TURBO GRAPHICS16”，虽有“16”字样，实为 8BIT 主机。色数是 FC 的 20 倍。最初的软件以移植街机为主，推出 CD－ROM 后，各软件商包括 PC 游戏商纷纷加入。而 PC－E 的兄弟机种和周边器材相当多。92 年 3 月止，共售出 465 万台之多。

一■勇者斗恶龙Ⅱ

RPG，87 年 1 月 26 日，ENIX 出品

崛井雄二制作，鸟山明绘画的指令选择型正统派 RPG 第二弹。为了阻止哈刚可怕的野心，罗多的勇敢的子孙们走上了长期的冒险道路。首次引入伙伴选择，主人公可以选择同样继承罗多血统的两个伙伴，并且齐心协力地完成冒险。3 个人都有鲜明的个性，并且增加了战略选择的可能性。地图大小是前作的 4 倍，谜题增多，整个游戏难度上升。发售日购者如潮，不断爆发新的销售记录。

销量上连续 37 周名列第 1；认知度 74 周名列第 1。空前的成绩。

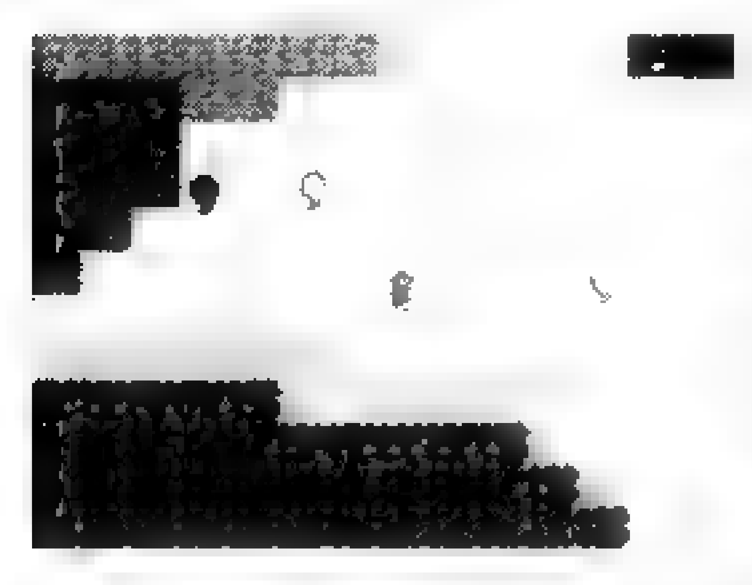


↑新作未让支持者的希望落空。

二■林可的冒险

ACT,87年1月14日,任天堂出品,FC磁碟

这是87年唯一入选的动作类游戏，可以看成是大受欢迎的《塞尔达传说》的续作,不过由RPG改为动作类。在"塞"中被打倒的大魔王戈诺在数年后的某一时期复活。塞尔达公主因身中魔法而长眠不醒。故事围绕着解救公主而展开。冒险和战斗在海勒尔,有六座神殿,中间座落着奇形怪状的镶着水晶的石像。打倒隐藏的戈诺部下可得到经验值，使攻击力、魔法值、防御力三要素水平得到提高。

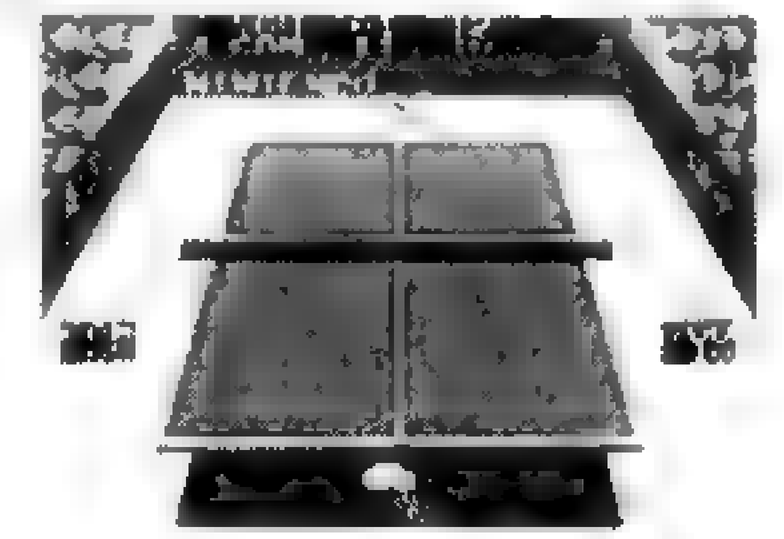


本作在销量上最高第10位/入围10次；认知度最高第2位/入围10次。平均分9点,成绩不错。

三■乒乓球

SPG,87年5月30日,KONAMI出品,FC磁碟

固定画面方式,FC最早的桌面球类游戏。有双人和人机对抗两种游戏方式。记分有11分和21分制,比赛采取3局2胜制,难度共分5个级别。乒乓球的撞击声非常悦耳,是个轻松愉快而有趣的体育游戏。游戏由对游戏业有重大贡献的KONAMI制作，发卖者为任天堂，可说是天衣无缝的黄金搭档。



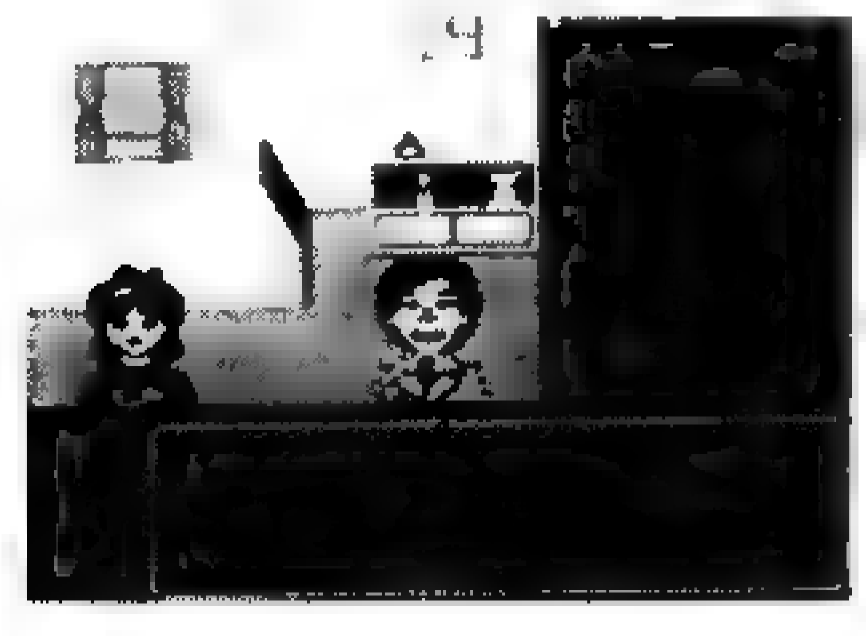
本作在销量上最高达到第6位/入围3次；认知度最高第19位/入围4次；平均8.75点。

四■大侦探山马

AVG推理,87年4月2日,NAMCO出品

这是比较早期的侦探推理游戏。讲述著名的演员明石家山马扮演成侦探，追捕杀死滑稽故事演员桂文珍的凶手。调查的路线从大阪一直延伸到东京。推理的难度不大,情节也不是太曲折。最引起注意的还是在游戏中酷似著名演员明石家山马的大侦探，以及经常出现的笑星岛田绅助,沙布柔,吉本兴业等。幽默而通俗的书信语言使人忍俊不禁,到温泉有偷看女子洗澡的滑稽场面。

本作在销量上最高达到第1位/入围11次;认知度最高第3位/入围9次。平均分8.50点。

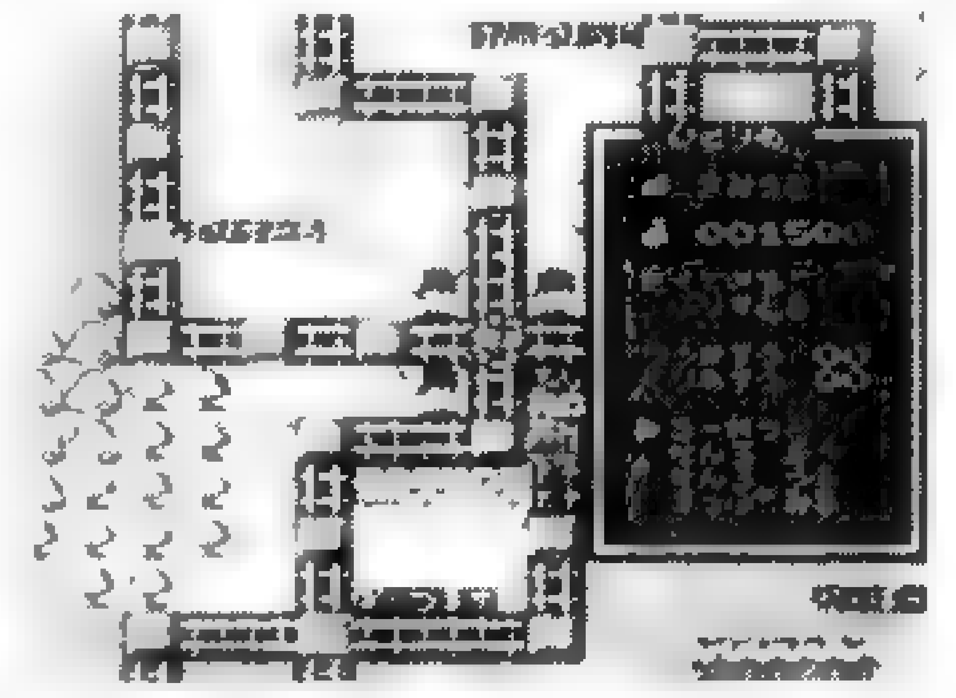


←这正是本游戏的画面，那时的图像可真是简单，与现在的AVG追求恐怖感不同，当时的制作者好像很喜欢搞笑，可能这在硬件限制条件下更容易些。

五■铁道王

TAB,87年4月2日,DB-SOFT出品

以欧洲为舞台的轻松桌上游戏。四人对战，可以买下国有铁道变为私人铁道，用收取路费等方法增加财富，最终成为铁道王。同时对地震、事故、彩票等都需有充分准备。经济战中可以体验到竞争的乐趣。朋友相聚时是挺好的消遣方式 这个游戏有点像“大富翁”,但似乎不如后者流行

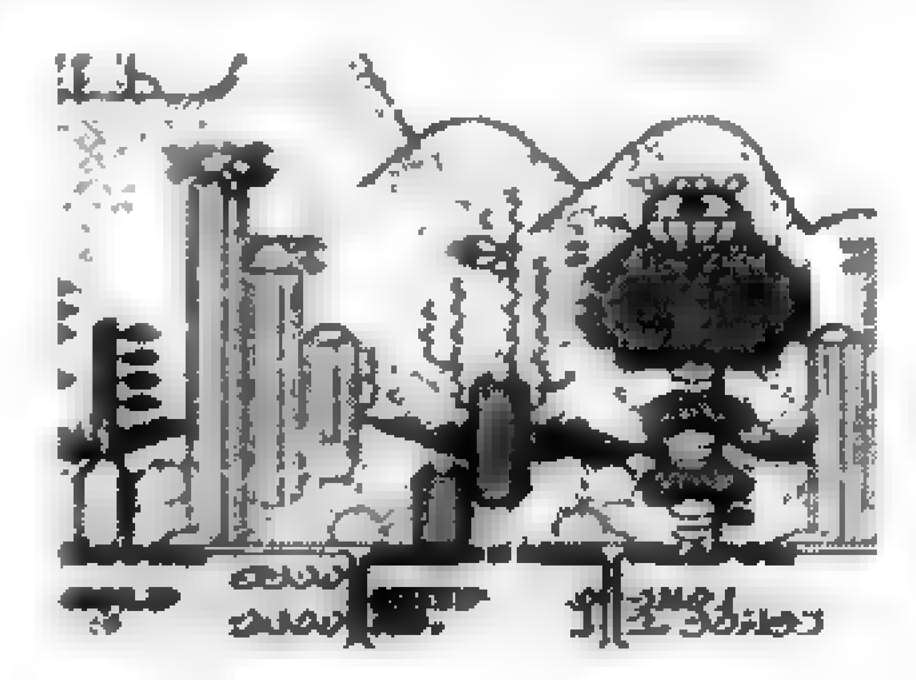


本作在销量上最高达到第17位/入围4次。平均分8.50点

六■梦幻境界

STG,87年7月20日,SUN SOFT出品

《梦幻境界》是世嘉86年制作的大受欢迎的街机射击游戏,被SUN SOFT移植到家用游戏机上。淡雅色彩构成的画面和可爱的图案人物给游戏增色不少，从哪方面讲都不比街机逊色。故事讲述主人公欧帕欧帕为了消灭恶灵,在8个行星上战斗。武器是枪和弹药两种，把恶灵所有的基地和喽罗消灭后就可以与恶灵决战。欧帕欧帕的移动带有惯性，需要熟悉才能掌握，但习惯后可以享受以前射击游戏中从未有过的速度感和轻快的操纵感。



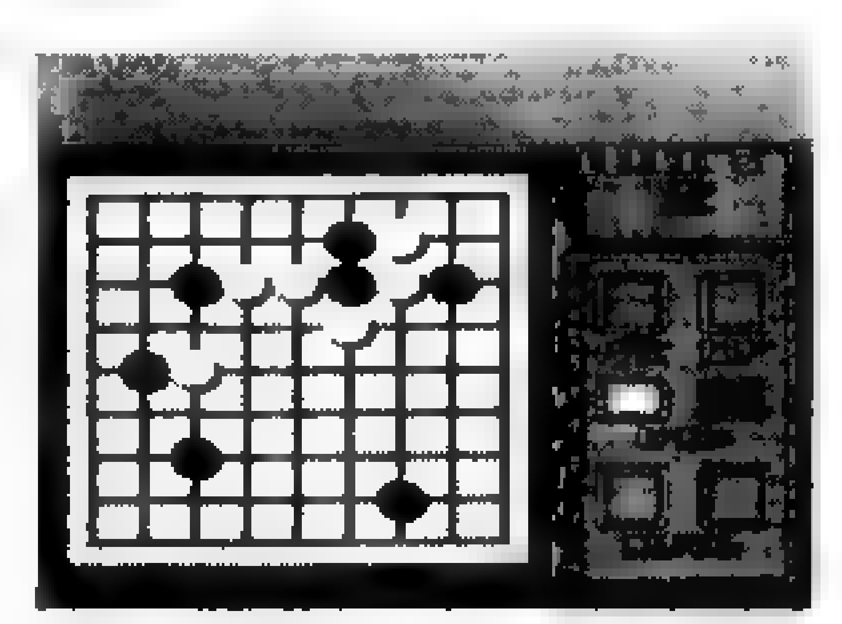
本作在销量上最高达到第3位/入围6次；认知度最高第5位/入围7次。平均分8.50点。游戏88年推出2代,并被先后移植到PC-E和GG上。

七■九路盘围棋

TAB,87年8月12日,BPS/EDGE COMPUTER LTD.出品

对局气氛和实战没有什么区别。对初学者有LESSON(学习)方式,有独特的“悔棋”程序,只要用REPLAY就可以实现。难易程度分得非常细,从初级到高级都可以选到适当的难度与游戏机对奕,当然也可以双人游戏。

这是第一部围棋游戏，为减轻游戏程序的负担，接受了日本棋院的推荐,未用正式的19路盘而改为9路盘。



平均分8.25点。

八■神剑除魔传

RPG,87年12月22日,SIR－TECH SOFTWARE INC.出品

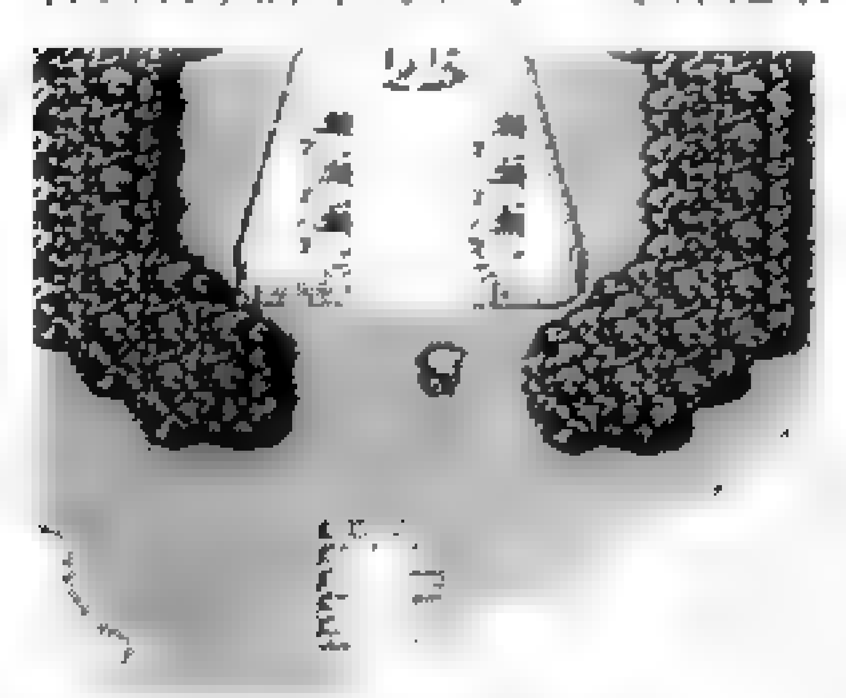
会使用魔法的瓦德那夺走了狂王多来波宝贵的除魔器。为了奖金和名誉,冒险家们纷纷出征,到瓦德那的地下迷宫向瓦德那挑战，以夺回除魔器。角色是5个种族8个职业的人组合而成，最多可以6个人结伴进迷宫探索。从地下一层开始，一面战斗以提高人物水平，一面一层一层向下前进。迷宫总共100层，100种妖怪阻挡他们前进。打到100层战胜瓦與那夺取除魔器再回到地上,游戏才能CLEAR。该游戏原为美国街机版,在美国取得爆炸性成功。被ASCII移植到FC上时,采用了与“勇者”显示画面不同的三维画面。惊险怪诞的迷宫探索会给电玩迷带来无穷的乐趣。《神剑除魔传》是反《勇者斗恶龙》的中坚力量,也是奠定RPG基础的经典作品。

本作在销量上最高达到第6位/入围7次；认知度最高第4位/入围25次。平均分8.25点。

九■最终幻想

RPG,87年12月18日,SQUARE出品

人物设计是日本著名的插图作者天野喜孝，程序设计吉贝得，脚本寺田宁二等都是名人。故事是光之英雄打败了能操纵地、水、火、风的黑暗魔鬼。在“勇者”巨大成功的刺激下，没有攀龙附凤，而是打起了“反勇者派”的大旗。角色调换，高速交通工具飞艇等都是独创的。大量绘制精美的演示性画面,引发玩家的多种讨论,94年5月24日SFC上第六代已经问世。从前五代看,一代是最有个性和创造性的一部。但当时的评价似乎并不那么可人。直到90年代第三代发售突然“火”起来,真是人算不如天算。



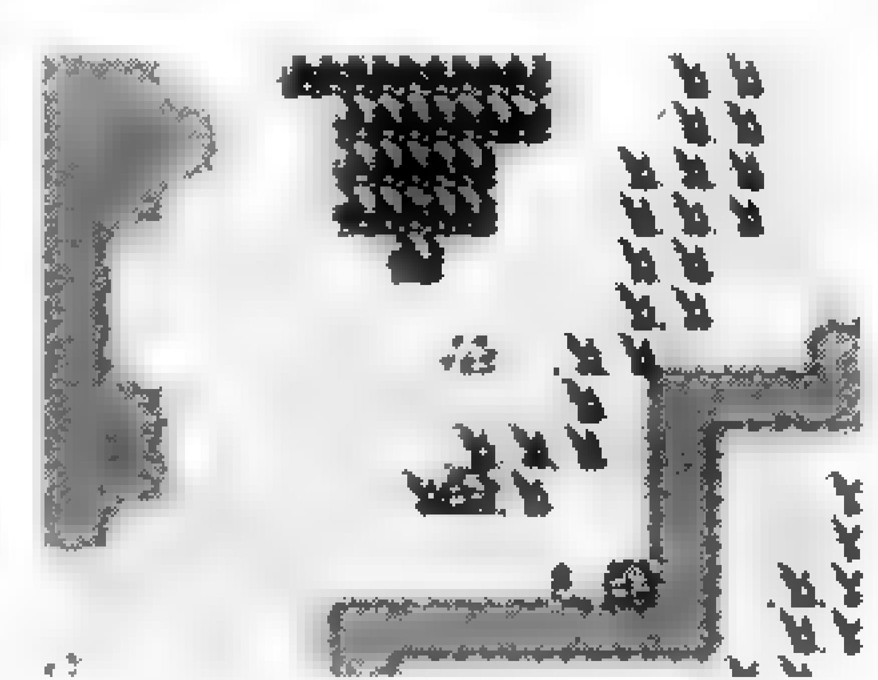
本作在销量上最高达到第4位/入围8次；认知度最高第2位/入围57次。平均分8.25点。

十■桃太郎传说

RPG,87年10月26日,HUDSON出品

桃太郎传说是日本十大民间传说之一，在日本可谓家喻户晓。游戏是根据小说改编,保留了幽默滑稽的风格。金太郎，浦岛太郎等传说中的勇士也全登场。为了消灭折磨人的恶鬼，桃太郎带着宝物去恶魔岛进行挑战。游戏内容没有什么出奇的部分，但在使人捧腹大笑的噱头中情节不断发展。把朴素的大众喜闻乐见的民间传说移植到充满幻想的RPG中，显示了游戏鲜明的个性。桃太郎传说占有天时地利人和，人缘相当好，后来又推出一系列桃太郎游戏。

销量上最高达到第2位/入围19次；认知度最高第3位/入围18次。平均分8点。

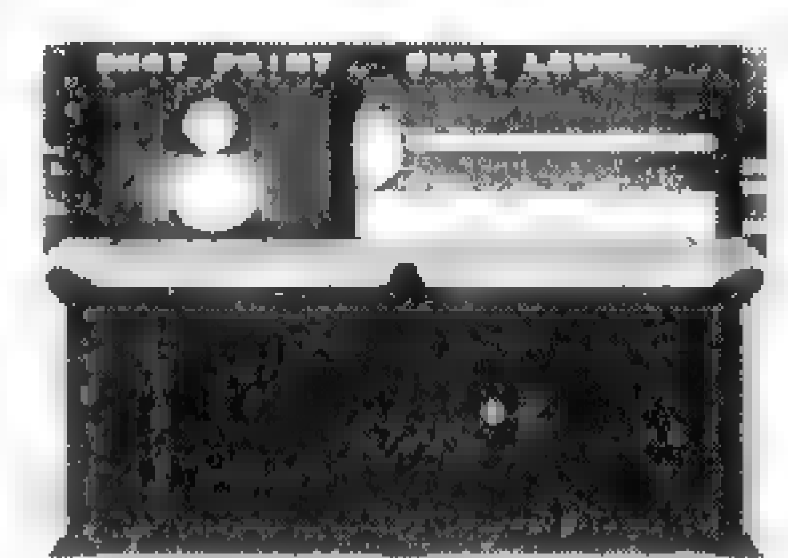


►这是一款面向初学者的RPG,系统并不复杂

1987年度综合大奖

与83～86年度不相上下的激烈竞争不同，87年的最佳游戏金奖无可争议的归于《勇者斗恶龙Ⅱ》。由于游戏者对一代的好评，对于续集的期望值是相当高的。而二代的出色制作给给予玩家以最大限度的满足,实在很了不起。

而当年的力作还有不少，只是得奖者只能有一个。不过在获奖游戏中还有FC磁碟版，令人有些失望，来年PC－E会有何种表现,却相当值得期待。



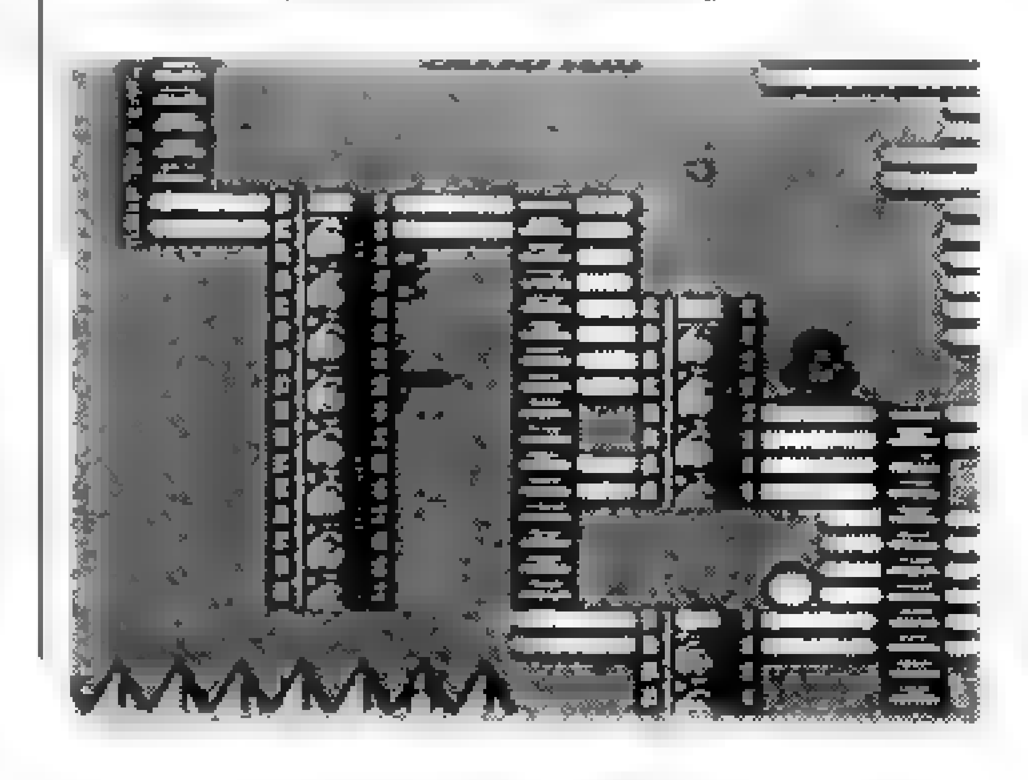
↑这款撞球游戏，KONAMI采用了JAZZ风格的BGM

游戏开发部门奖

剧本奖:《最终幻想》
企划奖:《梦工场》
移植奖:《泡泡龙》
GRAPHIC奖:《拼画2》
BGM奖:《梦幻境界》
长期畅销奖:《神剑除魔传》
演出奖:NAMCO的《SIDE POCKET台球》
题材奖:任天堂的《中山美穗快乐中学》
特别奖:PE－E游戏《吃惊的男人世界》

游戏单项奖

ACT奖:《ROCK MAN》
RPG奖:《神剑除魔传》
SLG奖:《苹果城的故事》
STG奖:《沙罗曼蛇》
PUZ奖:IREM的《拼画2》
TAB奖:KONAMI《台球》
SPG奖:《家庭网球》
AVG奖:《新鬼岛》
ETC奖:《家庭乐趣》

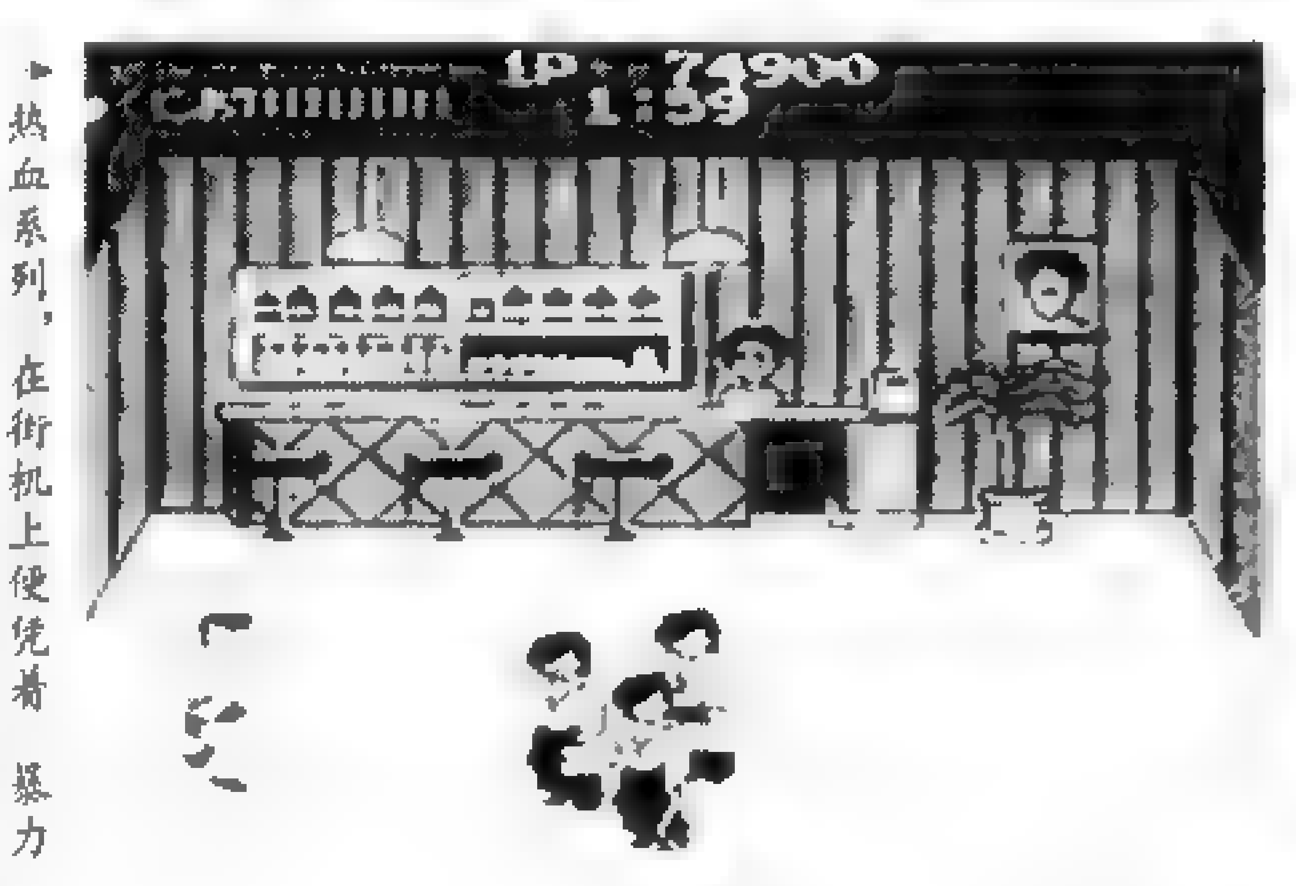


←天才科学家发明了天才机器人，与邪恶科学家建立的机器人军团展开战斗。卡普空原创的游戏击败了《恶魔城2》，勇夺ACT冠军。

从 1987 年看家用机游戏的趋势

ACT 年还是 RPG 年

尽管大多数人由于动作游戏在数量上的压倒优势而称 87 年为"动作游戏年"，但是，从游戏的上升趋势，制作难度，内容质量，发卖数量，用户认知度，尤其是对游戏发展的影响和历史贡献而言，不如称 87 年为 RPG 年。这里，在大标题中没有直称 87 年为 RPG 年，而宁可用"走向成熟"，是为了照顾一般性的说法。同时为"88——RPG 年"留余地。从十佳游戏评选看，83～86 年度动作游戏占 5 席，RPG 占 2 席；而 87 年则 RPG 为 4 席，动作类仅插进一只脚



►热血系列，在街机上便凭着暴力出名，主要特色是攻击方式多彩。因为FC移植的85年街机热血元祖版

就游戏质量而言，ACT 虽多达 80 多个，但挑挑捡捡，传世之作几乎没有。值得提到的只有《绿色兵团》，销售量最高第 4 位/入围 6 次，平均 7.25 点。这是个难度较大的游戏，在我国很受欢迎，大概是"老八强"之一吧。《热血硬派》是热血系列的第一弹，由于 TECHNOS 公司的不懈努力，几年内陆续推出"热血物语"、"热血高校"、"热血进行曲"、"热血格斗传说"等，成为著名的暴力游戏系列。销售最高第 6 位/入围 7 次，认知度最高 9 位，入围 4 次，平均分 7 点。不过用这样的游戏做 BOSS 主打，显然压不住阵脚。反观 RPG 则龙腾虎跃，人强马壮。87 年一口气推出入选十佳的"勇 2"、"神剑除魔传"、"最终幻想"、"桃太郎传说"以及未入选的"女神转生"(销售量最高第 2 位/入围 7 次，认知度最高第 3 位/入围 35 次，平均分 7.75 点)。这些游戏个个都能做龙头老大。这些成熟和精心制作的游戏构成了一个优秀的游戏群体，如群山耸峙、千帆竞驶，领导了游戏业发展的大势。它们不是游戏场上的匆匆过客，而是留下了一行深深的足迹。游戏业正是由于这些节目的推动而不断发展前进，不断吸引越来越多的大众奔涌到电子游戏的激流中来

"还乡"须待来年

顺便说一下，87 年以后，因"勇者斗恶龙"系列，"伊苏国"系列，"最终幻想"系列，"神剑除魔传"系列等经典 RPG 的陆续推出，引发一波又一波的抢购狂潮。财源滚滚，一获千金。相比之下，其他游戏类型则黯然失色，只能"偶尔露峥嵘"。直到 1991 年由街机移植到 FC 上的"街霸Ⅱ"一举成功，动作游戏军心大振：《格斗三人组》、《街头快打》、《饿狼传说》连续跟进，动作游戏如还乡团卷土重来，与 RPG 又成抗衡之势，ACT FANS 总算是出了一口恶气

这是后话

小结 1987：

1987 年游戏节目无论从质上还是量上都比以前有了惊人的进步，出现了一大批精心制作的作品。具有创造性和鲜明的个性，形成了百花争艳、群雄并起的局面，因此我们称该年为走向成熟的一年。RPG 的雄起和 PC－E 的崛起和 PE－E 的推出是本年度最有影响的大事件

◆RPG 游戏受到欢迎的原因◆

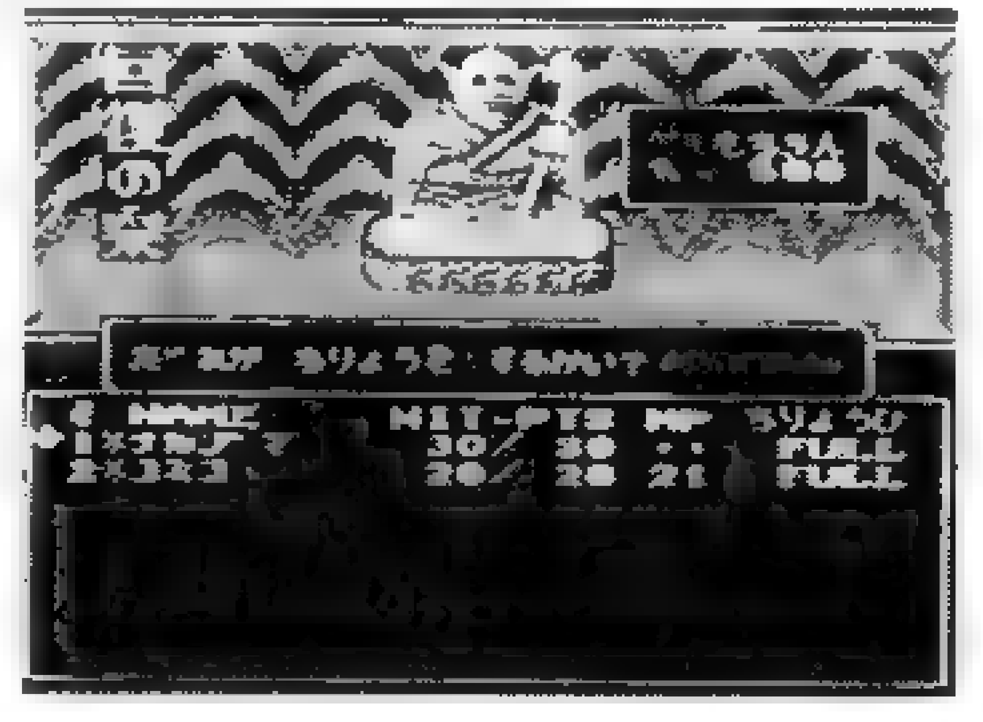
①**内涵**。人的本性总是喜新厌旧。动作和射击类游戏老是那一套打打杀杀，缺乏创新，使游戏者感到厌倦。RPG 这种偏于叙事和内涵较为丰富深刻的游戏样式给电玩迷带来一阵新风。

②**投入感**。游戏者可以扮演主人公去冒险，争斗并取胜，有很强的参与感和成就感，迎合了日本人勤奋努力，一点一滴坚持不懈取得成功的性格。

③**战斗、战略**。有些 RPG 中也包含了动作类和射击类等游戏样式的手段，是一种复合性题材，较好地处理了题材、叙事方式与表现手段之间的矛盾。它保留了战术打击，但更重视战略级的策划和运用，在较高层次展示了电子游戏特有的娱乐功能。

RPG 的五大卖点

1,唤兽(龙)2,魔法 3,成长 4,购买物品,5 故事性



←女神转生，拥有颇多 FANS 的系列，它属于 3D 型画面且具备角色合体系统的新型 RPG，是反勇者派。最早由 NAMCO 在 FC 上推出。后来 SFC 上的"真．女神转生"是 ATLUS 制作的。

正是从 87 年开始，出现了反勇者派的作品，像从美国 PC 版移植的《神剑除魔》，讲究的是从迷宫探索中得到乐趣……还有成长中的史克威尔，更是频频发动奇招，务求打破勇者套路。事实上反勇者派的作品在后来普遍获得了成功。

GAME 业界大事记(第一部分)

1988:RPG 年!PC-E 锋芒初露!

1988 年每月大事记

1月

▶PC-E 第一款 RPG《圣剑》发卖

▶日本影响力最大的游戏刊物《FAMI 通》的新年号突破一百万本

▶在《A 经电脑》访谈录中，任天堂确定超级任天堂(SFC)CPU 是 65C818，特别强化了画面处理及音效功能

▶MSX 主机造势活动展开

2月

▶月初,《勇者斗恶龙Ⅲ》上市。年初话题独占!一时成为舆论中心,影响之大创下纪录

▶9 日,《魂斗罗》发售!!

▶PC-E 的《妖怪道中记》推出，除难度下降,其余与街机无异。NAMCO 跳槽成功

3月

▶25 日,PC-E 成功移植《R.TYPE》

▶"勇 3"的交响组曲 CD 发卖

▶KOEI《信长的野望全国版》发卖，SLG 类作品如雨后春笋般涌现

▶AOU 开展

4月

▶《SUPER 出前一丁》发卖

▶《天使之翼》将崭新的构思和有名的漫画人物结合起来

▶PC-E 版《R-TYPE》以完全移植的姿态出现。"完全移植"字样出现

5月

▶任天堂二手货交易市场开办

▶《圣斗士星矢》平均分仅为 6.50 点，但因改编自受人欢迎的漫画人物,销售量曾列第一,成为当月热门

7月

▶任天堂举办的"FAMI STAR"决胜大会召开

▶CD-ROM 规格全面公开

8月

▶游戏卡价格飞涨引人注目

▶《飞龙之拳Ⅱ》竞技大会召开

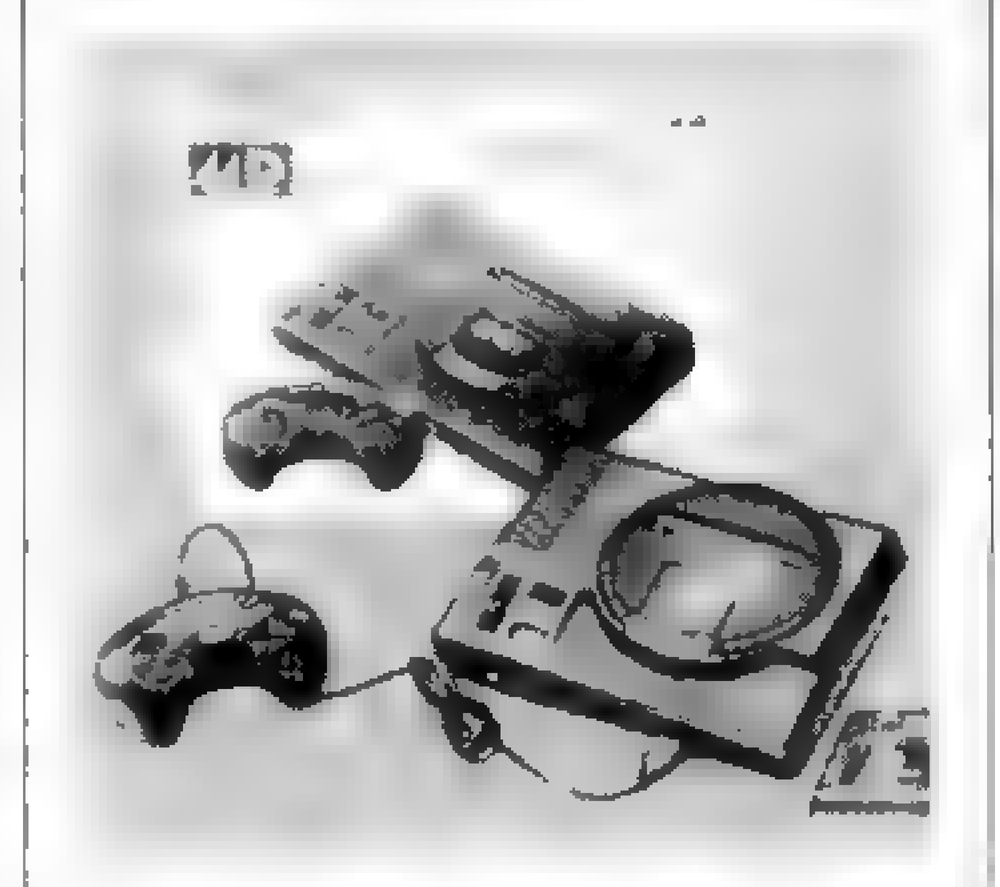
▶《立体大作战(家用电脑大战)》从内容到制作及音乐都引人注目

9月

▶ENIX 的《勇者斗恶龙》攻略本引出版权官司

▶超级任天堂预定本年 11 月发售

10月



▶SEGA16 位机"MEGA DRIVE"发卖

▶PC-E 版《幻想境界》发卖

11月

▶《马里奥 3》增加了空中飞行的内容,再掀销售热潮

▶游戏卡出现广告内容

▶光荣"10 周年纪念"宣传活动展开

▶任天堂总部正式发表 SFC 样品，主机预计推迟到 89 年 7 月发卖

▶世嘉 MD 推出《兽王记(太空猎犬)》,3D 画面的高速移动使人倍感惊险

12月

▶PC-E 的 CD-ROM 上市发卖!并推出了 540M 容量空前的《NO.RI.CO》和 PC-E 版《街霸 I》。前者首次将日本知名歌手小川范子的真人照片搬上游戏,其真实感使人惊异,但游戏性较差

▶12 日,《最终幻想 2》借新年之期发卖,剧情感人肺腑

▶《勇者斗恶龙》录像带发卖

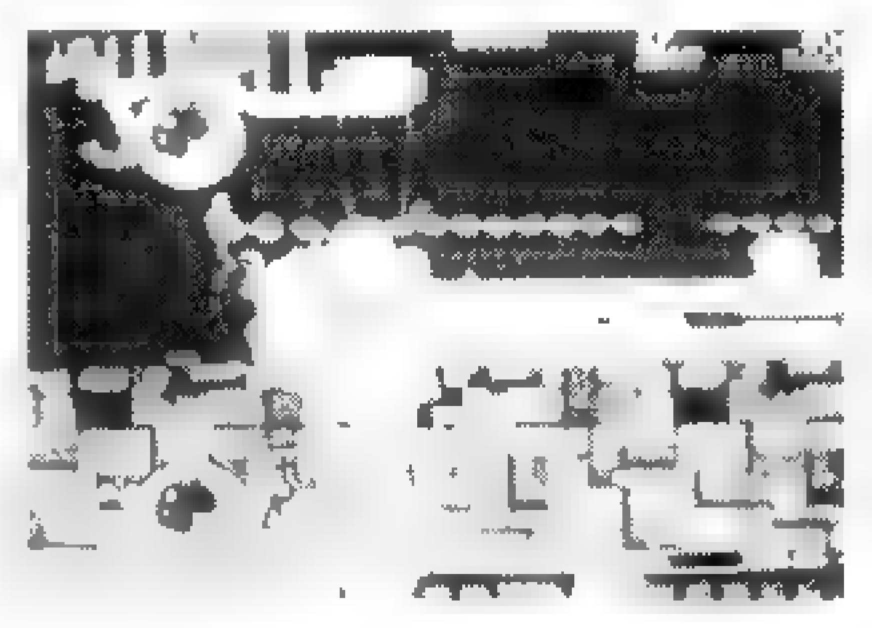
88 年街机大事记

▶SNK 公司总部大楼在大阪建成

▶2 月,FC"逆移植"给街机一部《恶魔城》!

▶3 月，太阳电子的街机名作《上海》推出,选取相同麻将牌的桌面益智游戏至今风靡机厅

▶7 月，CAPCOM 的 CP SYSTEM 基板的第一部作品《失去的世界(LOST WORLD)》推出,是射击类游戏

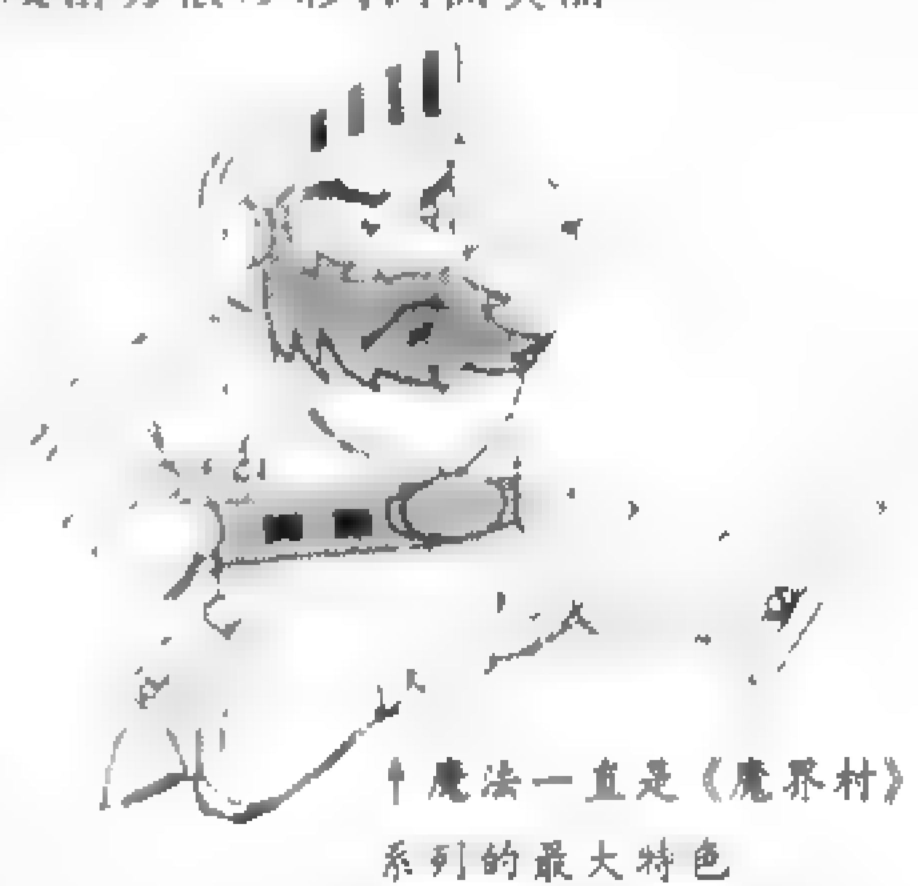


↑CP SYSTEM 第一弹

▶TAITO 的"模拟飞机着陆"类体感游戏《TOP LANDING》推出，可说是为该公司后来的《电车 GO!》打下了伏笔。游戏中有三维画面

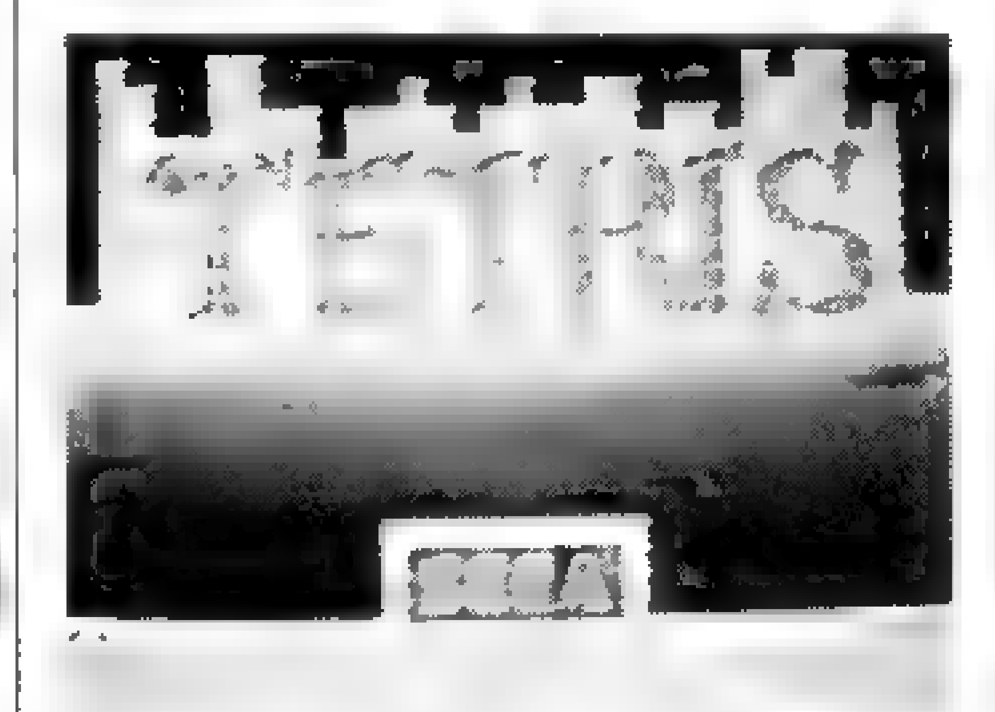
▶11 月,TAITO 推出《CHASE H.Q.》

▶12 月,卡普空的《大魔界村》推出，攻击方法多彩,画面美丽



↑魔法一直是《魔界村》系列的最大特色

▶12 月,SEGA 推出《TETRIS》街机，被评为 PUZ 的杰作，获得男女老少的一致好评



↑这是最早的俄罗斯方块街机游戏，在日本曾经引起"方块风"

▶TAITO、东亚 PLAN 合作推出了《TATSUJIN》纵版射击。其续篇即为《达人王》,92 年推出

1988 年的十佳游戏

类型	总数	代表作品
ACT	1 本	《超级马里奥 3》
RPG	1 本	《勇者斗恶龙Ⅲ》
STG	1 本	《R－TYPE Ⅰ》
SPG	4 本	《职业棒球赛》
SLG	2 本	《三国志 中原的霸者》
TAB	1 本	《外星接触》

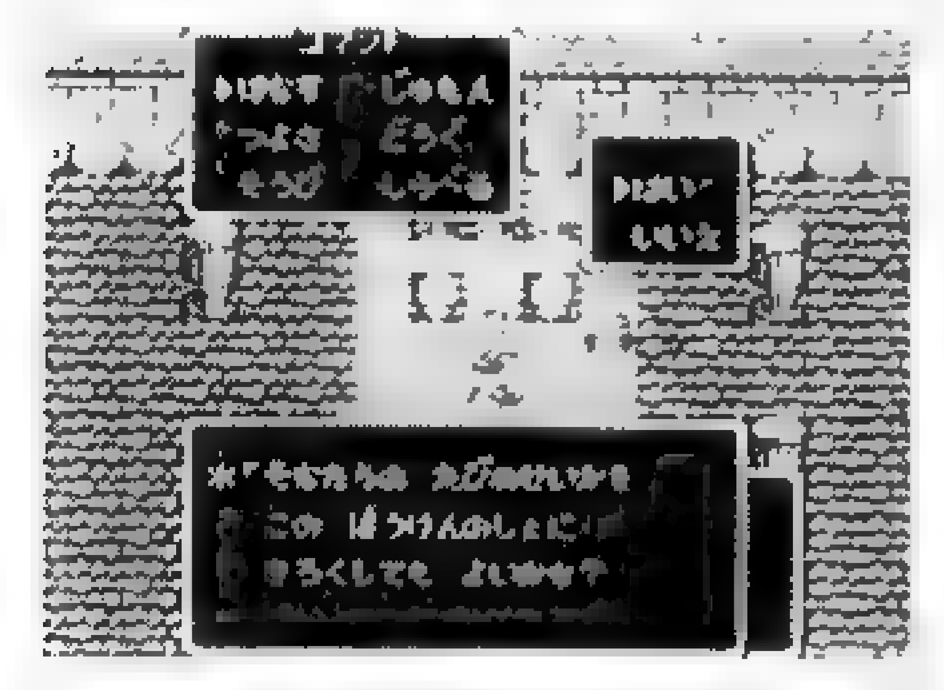
到了 88 年，任天堂红白机已面市五年！！《勇者斗恶龙Ⅲ》带来空前的狂热，世嘉 MD 即将爆发的强力冲击波，PC－E 势头看涨。可以说 88 年是丰富多彩的一年吧！

同时这也是 PC－E 强力挑战的一年。由于 HUDSON 和 NAMCO、VICTOR、NCS 这些大牌软件厂商的支持，代表该年游戏最高水准的十佳节目中，PC－E 竟占有四席，其嗜斗善战使人印象深刻。

一■勇者斗恶龙Ⅲ

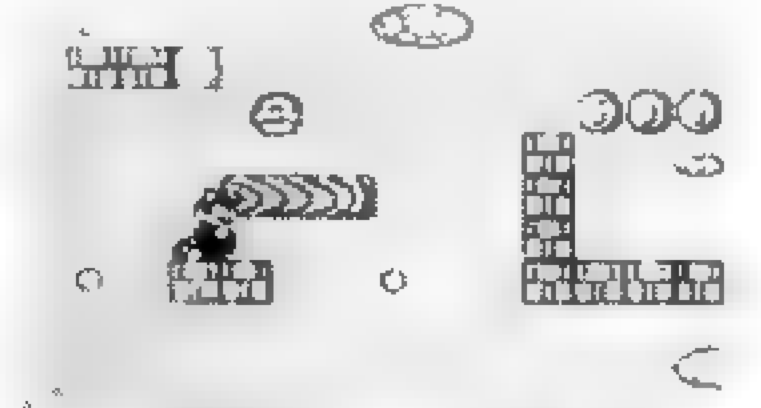
RPG，88 年 2 月 10 日，ENIX 出品，2M 卡带

FC 的 RPG 代表作"勇者"系列的第三集，是传说三部曲的完结篇。为了推翻来自黑暗之国的魔王马拉毛兹，勇士奥尔台率领儿子和朋友们进行了不屈不挠的战斗。游戏是以四人组来进行冒险，除了这些伙伴们可以起一个自己喜欢的名字外，还可以选择性别和 7 种职业。水平上升后还可以变换职业。各个职业各有明显的特性。在以世界地图为蓝本的地图上还有日本呢！这无疑给这个虚幻的故事增加了一份亲切感。整个游戏的均衡感是系列中最好的一部。在发行时受到空前的欢迎，打破了该系列游戏销售量的最高记录，奠定了其不朽的地位。



本作在销量上连续 37 周名列第 1；认知度 74 周名列第 1。可以笑傲江湖了

二■超级马里奥 3



ACT，88 年 1 月 23 日，任天堂出品，3M 卡带

以马里奥、路易而闻名于世的动作系列第三部。以进入库帕城推翻库帕魔王为目的。共有 8 关，可以在地图画面中以版块移动的方式选择马里奥的前进路线。虽然在基本操作上没有什么改动，但加入了许多新要素，动作更加丰富多彩，可以根据取得的条件体验人物变形成大尾巴马里奥或青蛙马里奥的乐趣和空中飞行的乐趣。游戏的均衡性和手感几乎完美无缺。游戏中也有强制卷轴的画面。平均分 8.75 点。

三■职业棒球赛（PC－E）

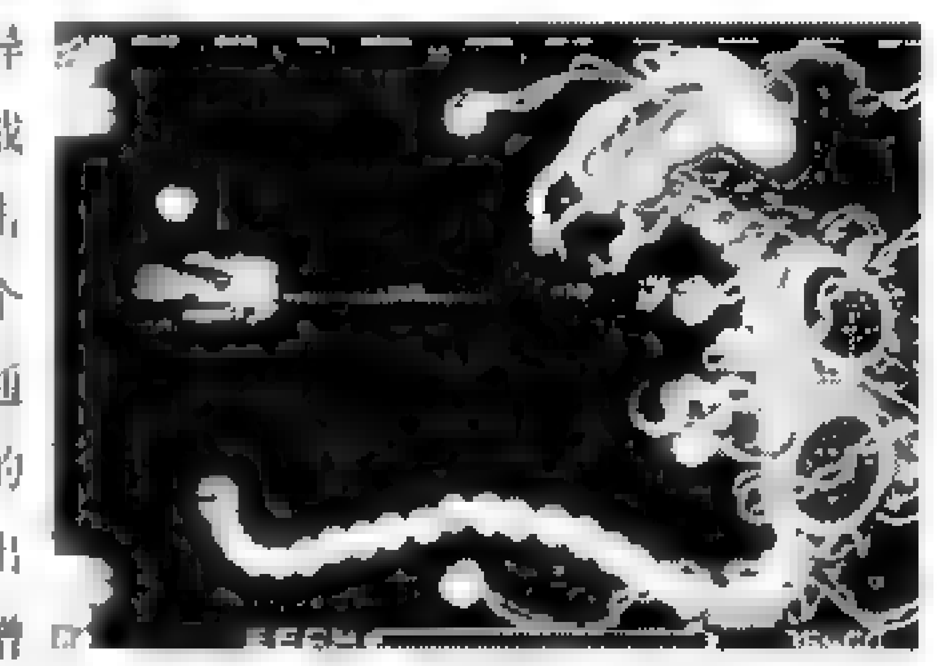
SPG，88 年 5 月 20 日，NAMCO 出品，2M HU 卡

这是 NAMCO"FAMILY STADIUM"系列游戏"PC－E"版的第一部。基本操作及画面构成与 FC 版没有什么不同，但为了更适合 PC－E 版在画面上有所改进，首次加入诸如错误要素的设定，还引入了"打高投低、投高打低"的设定。在幻影球队的设计等方面都煞费苦心，由于 NAMCO 在此类游戏上的功力非凡，加之主机性能较高，游戏水准当然是没的讲了。平均 8.75 点

四■R－TYPE Ⅰ（PC－E）

STG，88 年 3 月 25 日，HUDSON 出品，2M HU 卡

这是由同名街机游戏的第四关移植而来的一部横版卷轴射击。宇宙历 200X 年，以距离数百光年之外的异次元空间中被罪恶支配着的拜德帝国为背景，操作人类制作的战斗机 R－9，以全歼恐怖的异形生物为目的。R－9 战机以光束枪为武器打击敌人。每关只有一个 BOSS，将其击毁即可通关。在将不时出现的 POW 装甲机击毁后会出现 6 种能量块，可以增加 R－9 的功率，取得三种紧急能量块后，就可以选择起保护层作用的部件。R－TYPE 是 88 年射击游戏的扛鼎之作，庞大而华丽的宇宙异形生物，火爆刺激的射击场面充分显示了 PC－E 在硬件方面的优势。平均分 8.50 点

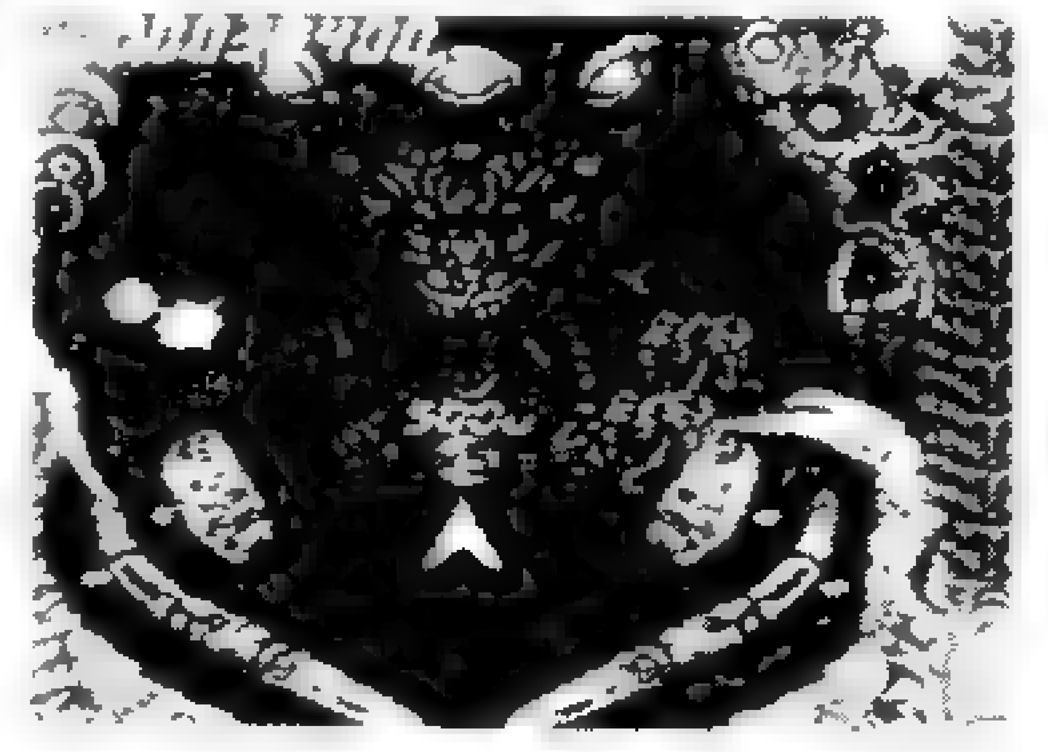


五■外星接触（PC－E）

TAB，88 年 9 月 14 日，NAXAT 出品，2MHU 卡

这是 PC－E 版第一个弹珠游戏，但把它故事化，具象化，整个弹子机机被模拟为奇异的外星世界的异形空间。游戏方式虽然只有一种，但速度和音乐可从 2 种中任选一种。在外星空间里，外星生物不断从两壁和巨口中释放出来。游戏者一旦将球击中黄色标记部分，则有可能进入"奖金送分关"。最高分可达 9 亿 9999 万 9900 分。弹子游戏被做得妙趣横生，丰富多采，而它的奖分制要比射击游戏更有挑战性，真是很有创造性。这也是 NAXAT 为 PC－E 制作的第一部游戏。

本作在销量上最高达到第 17 位/入围 4 次。平均分 8.50 点。



←弹珠游戏来自街机，玩家要用双手来操纵电子机械式的两个挡臂，使铁球打入 BONUS ZONE。此类游戏往往都有十分明确的主题。家用机制作起来更易发挥想像力。

六■三国志 中原の霸者

SLG，88 年 7 月 29 日，NAMCO 出品，2M 卡带

88 年一下子推出两部《三国志》，一部是 NAMCO《霸王的大陆》，另一部是 10 月 30 日推出的光荣《三国志》（销售量最高第 2 位/入围 6 次；认知度最高第 6 位/入围 46 次；平均分 7 点）。为什么光荣《三国志》会落败？有一点事实值得注意，即 NAMCO 只制作过二部三国游戏，即《中原的霸者》和《霸王的大陆》，92 年可谓见好就收。而光荣则锲而不舍，90 年推出《三国志Ⅱ》（FC），91 年以后连续推出《三国志Ⅱ》、《三国志Ⅲ》（MD），《超级三国志Ⅱ》、《超级三国志Ⅲ》（SFC），而且愈做愈好，终于成为三国游戏乃至仿真类游戏的王者

←本游戏的难度有三个层次。游戏开始后，可以从命令书中选择指令，像"产业发展"、"町的开发"、"内政"、"出征"等

FC 的第一部三国志游戏！

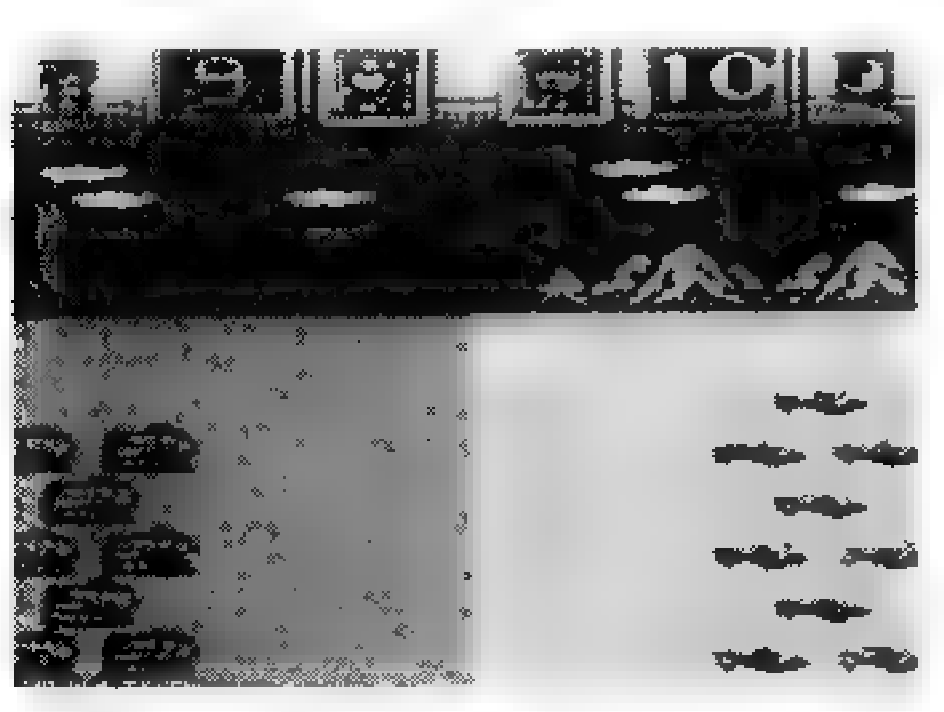
《中原的霸者》游戏始于西历 200 年 1 月，游戏者作为当时的 6 位太守之一，以统一中国为目的。决定统治者时，要进行性格判断，选择与自己性格相符的人物。共有 200 余名武将登场，这在当时是个了不起的场面，与后来 SFC《天舞三国志》1300 余人比当然是小巫见大巫了。游戏中人材管理是统治者最重要的任务和技巧

本作在销量上最高达到第 5 位/入围 4 次；认知度最高第 4 位/入围 15 次。平均分 8.25 点

七■家用电脑大作战（立体大作战）

SLG，88 年 8 月 12 日，NINTENDO 出品，1M＋512K 卡带

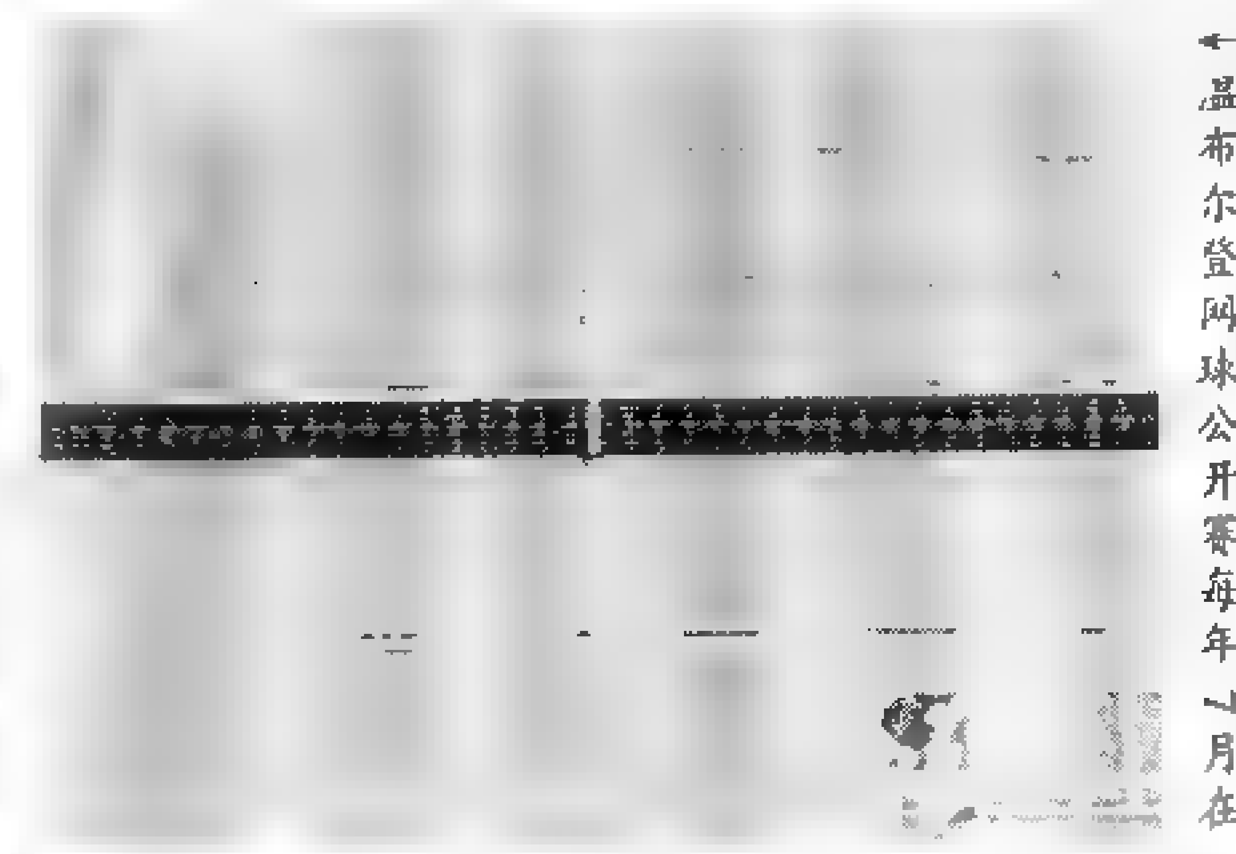
这是 FC 也是家用游戏机上最初的、典型的战术模拟仿真类游戏，以战车、飞行器、军舰等现代战争常规武器为单位，展开惊心动魄的战斗。在 15 个画面舞台上，布尔门军和莱德斯塔军展开战斗。步兵一旦占领都市，就扩充军备，增加财政，以击溃敌人，占领敌军基地，或将敌人全歼则通关升级。随之乙方可使用的兵器也在增加。反之则告失败。利用火炮的间接攻击以及步兵搭载装甲运兵车补给车等，毫不逊色于 IBM－PC 上的同类游戏。由于指令及战斗系统比较简单，很初学者欢迎。



销售量最高第 6 位/入围 4 次；认知度最高第 4 位/入围 5 次。平均分 8.25 点。

八■职业网球赛（PC－E）

SPG，87 年 8 月 11 日，NAMCO 出品，2M HU CARD



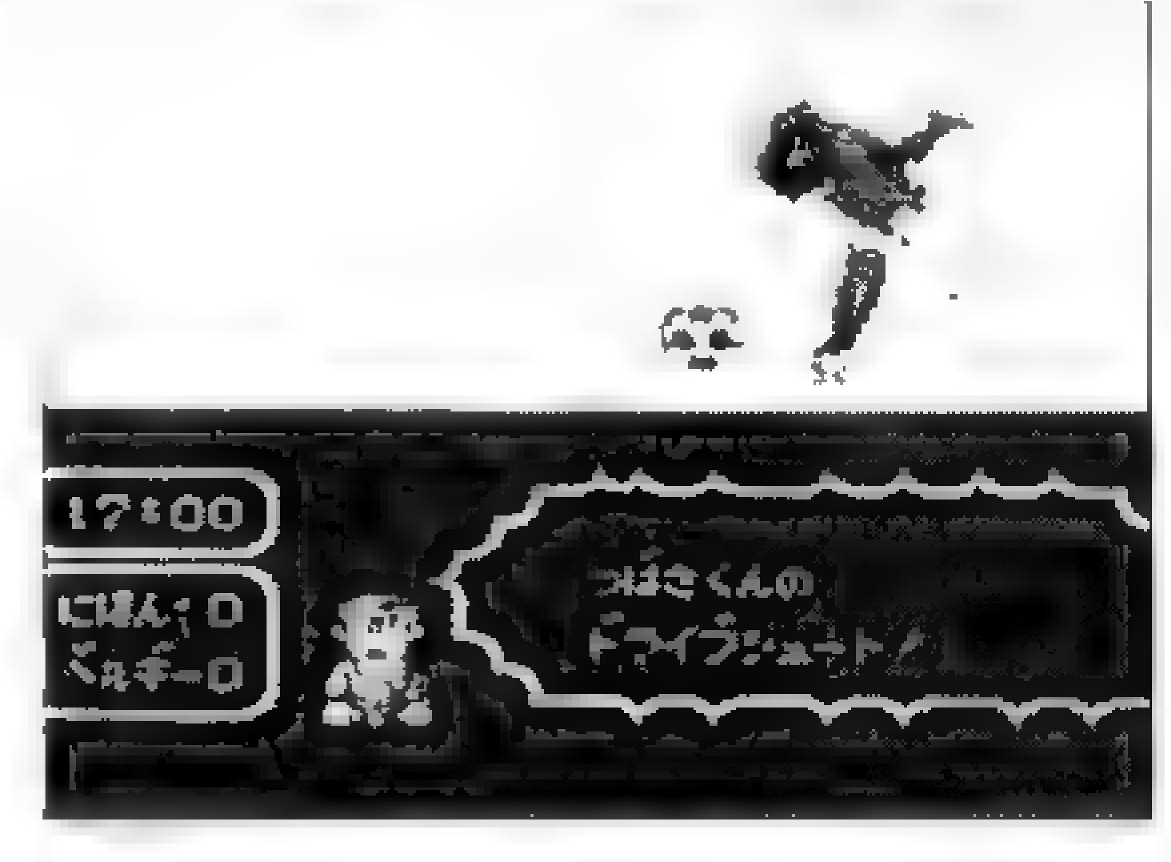
←温布尔登网球公开赛每年 7 月在当地郊外举办，从 1877 年就开始了 但网球类游戏现在好像……

这又是博得好评的《家庭网球》的 PC－E 版。加入了"两次发球"的内容；还可以玩 4 人对战，这在游戏制作上是很不容易的。比起《家庭网球》来，球速提高了，网球的判断力也相应升级，比赛更有速度感和节奏感。游戏在模式上还有一种带有 RPG 色彩的"客人模式"；也有可观看你所喜爱的选手比赛的"观战方式"的设定，可算是一种悠闲的享受吧？平均分 8.25 点

九■天使之翼

SPG，88 年 4 月 28 日，TECMO 出品，2M 卡带

88 年 TECMO 只做了二部游戏，但都是不朽之作：一部《天使之翼》，使 NAMCO 在体育游戏类，不能使天下尽如囊中；另一部是动作游戏《忍者龙剑传》，笼罩在马里奥的阴影下而英雄气短。不过确实使人有败犹荣的感慨。本作是根据集英社出版的高桥阳一的同名漫画改编，这部漫画共 37 本，共连载 7 年，深受青少年包括我国读者的欢迎。人物



←从全国中学生足球大会开始，经过全国大会等重重淘汰赛，这期间要积累射门和过人的 POWER 本作某些球员的必杀技，与原作相同

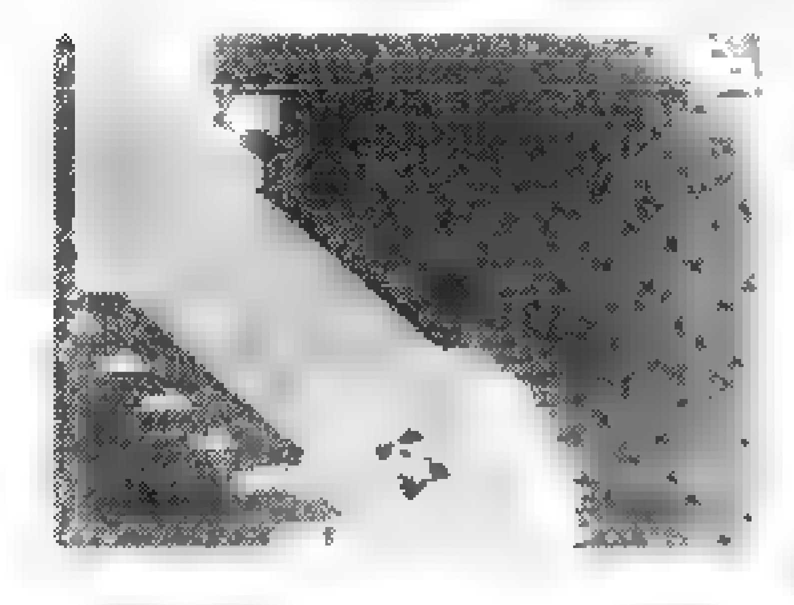
造型基本原封不动地照搬原作，只做了一些动画处理，这是个 RPG 要素很强的足球比赛游戏。全日本锦标赛为第一部分，必须八连胜才能获得冠军。第二部分是以前的对手组成日本队参加法国世界青年锦标赛，几乎没有什么标新立异的动作设计。人物的射门技术，过人及防守能力都随比赛而逐步提高。因此经验值的获得非常重要。比赛途中还有一些冒险游戏的内容。

销售量最高第 1 位/入围 9 次；认知度最高第 2 位/入围 14 次。平均分 8.00 点。

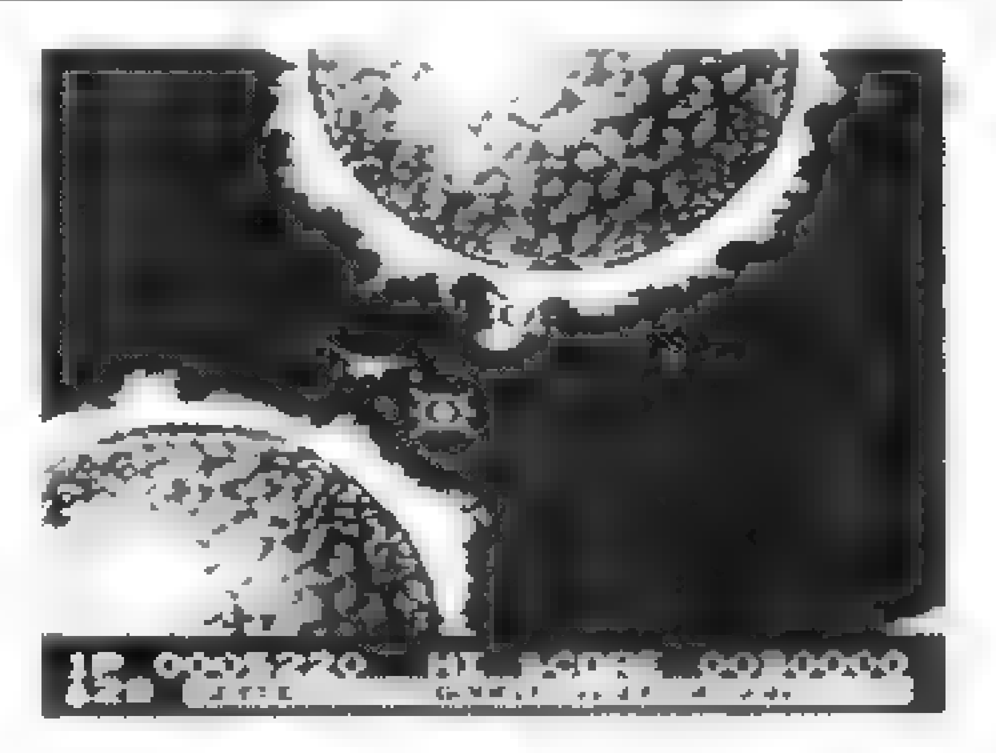
十[illegible]家庭赛车

SPG，88 年 1 月 6 日，NAMCO 出品，1M＋64K 卡带

夺取冠军的赛车游戏。方式共五种：固定路线，自由式，短距离冲刺，耐久赛和观点型。主要的比赛方式是短距离冲刺和耐久赛两种，为争夺世界冠军的短距离冲刺赛的分组方式为"无复赛"、B、A、超级 A 等四组，从初学者到高手都可以选择适合自己的级别。而比赛共有 16 条路线，各个环形赛道根据情况又可分为跑完规定圈数的时间长短和一定时间内所跑圈数两种赛法。另外，可以享受到别的赛车游戏所体会不到的混战式，也可以坐在一辆车上或在途中位置观看比赛



销量上最高达到第 1 位／入围 13 次；认知度最高第 6 位／入围 9 次。平均分 8 点



▶GRADIUS2 喜获最佳 STG 游戏称号 本作的街机版于同年 6 月登场，半年后 FC 就移植过来，销量和认知度都达到过第 5 名的成绩

游戏开发部门奖

剧本奖	**最终幻想Ⅱ** ■史克威尔/FC 曲折坎坷，充满变化的分分合合，令人感动的剧本	画面奖	**外星接触** ■NAXAT/FC 精美、滑稽的画面让人无法想像这是弹珠游戏
人物设计奖	**勇者斗恶龙Ⅲ** ■艾尼克斯/FC 在不畏强暴，永不屈服的个性前，只有成功无失败	背景音乐奖	**88 大会演** ■NAMCO/FC 听着 BGM 同时欣赏着人物的舞蹈表演，真是享受
体裁奖	**NO.RI.KO** ■HUDSON/PC－E CD－ROM 的潜力通过明星写真这 形式展现	移植奖	**R－TYPE** ■HUDSON/FC 在家中玩街机，这是许多人的梦想！本作实现！
演出奖	**忍者龙剑传** ■TECMO/FC 示范画面非常精彩而恰到好处，就像观赏电影一样	策划奖	**松本亨的股票必胜学** ■IMAGENEER/FC 趁当时的股票热潮而适时上市的股票软件
CM 奖	**家用电脑大战** ■任天堂/FC "电脑大战出世了"这首歌成为流行歌曲并不奇怪	策划奖	**归来的马里奥** ■任天堂/FC 进入 CM 只需改写费 400 日元，许多人愿意掏腰包

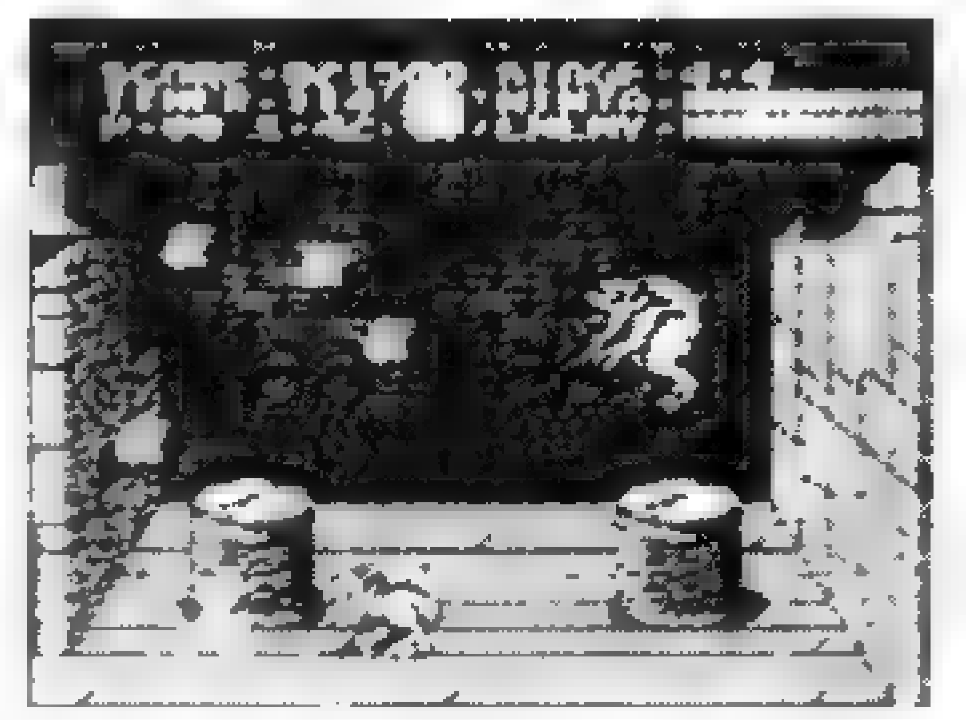
1988 年度综合大奖

这一次是"勇者 3"，本系列已连续两年荣登榜首。这是平时对家用机碰也不碰的父母辈的人都会玩的游戏，得奖是众望所归。宏大的场面，具有个性的人物，以及印象性的 BGM，还有使人欲罢不能的曲折情节，无论从哪一方面讲都是极为出色的。

然而，八八年的好游戏远远不止这些。对我国玩家颇有影响的 些重要作品有不少都是于这 年推出的，像《魂斗罗》、《赤色要塞》、《双截龙》、《科乐美世界》、《古巴战士》等 只需好好看一看就会得出这样的结论：那些受人欢迎的系列游戏具有绝对的优势，其中也不乏一些以精美画面取胜的 PC－E 游戏、88 年世嘉的 MD 和 NEC 的 CD－ROM² 的游戏卡都已经上市发售，二者仅对 FC 造成了较轻程度的打击，但来年想必应有 番更加精彩的争斗

游戏单项奖

ACT	**超级马里奥Ⅲ** ■任天堂/FC [illegible]	A－RPG	**无（较好：伊苏国）** ■JVC 音乐产业/FC PC 移植，想解开用手势、动作回答的谜题不容易！
STG	**宇宙战机Ⅱ** ■KONAMI/FC [illegible]	PUZ	**无（较好：俄罗斯方块）** ■BPS/FC 虽然只是落下的多种方块，但却经久不衰
RPG	**勇者斗恶龙Ⅲ** ■ENIX/FC 情节超越前作，人物更加可爱。存盘简单方便玩家	AVG（推理）	**无（较好：任天堂侦探俱乐部）**■NINTENDO/FC 任天堂上、下篇游戏的第二弹，难度适中得到好评
SPG	**职业网球赛** ■NAMCO/PC－E 将 RPG 要素和网球游戏结合在一起的构想成功	SLG	**家用电脑大战** ■任天堂/FC 容易上手且容易上瘾的游戏



←《忍者龙剑传》是 TECMO 的代表游戏之一。今天该公司仍常有佳作涌现，但是不知大家是否听说过，TECMO 原来叫做"TERKAN"，后来才改成现在的名字的。

来年的争斗更精彩！
史克威尔会否成功？

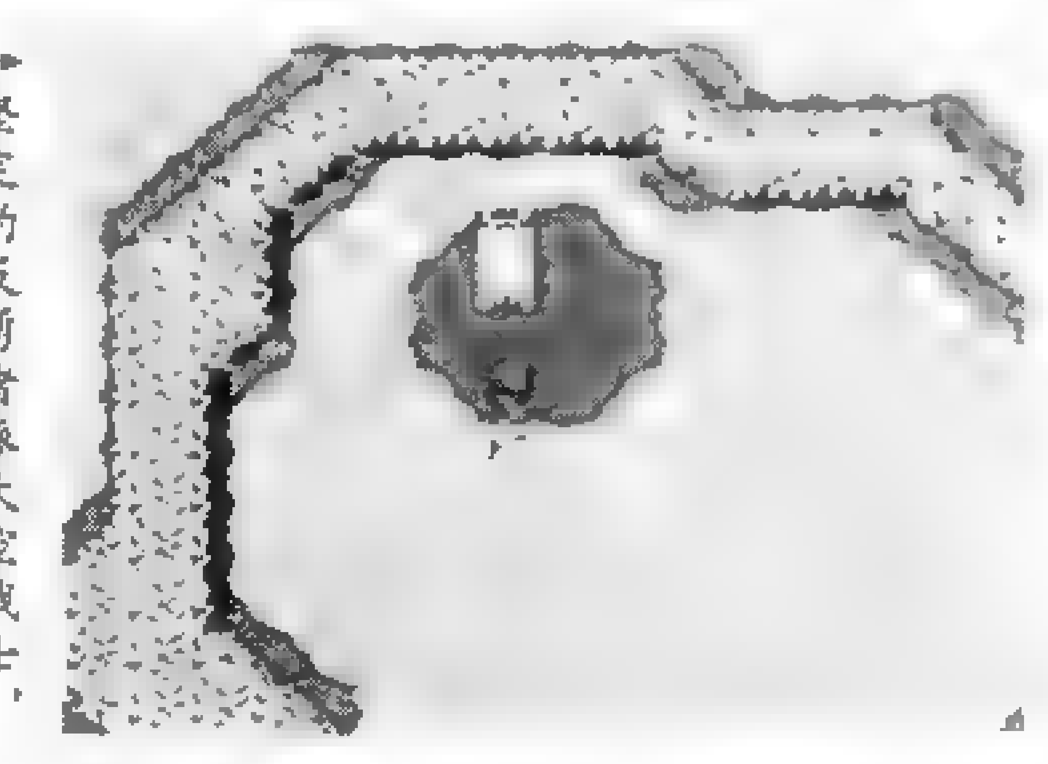
FC 版魂斗罗诞生的 1988 年，不相信 ACT

一、RPG 稳坐 88 年头把交椅：

继上年的“勇 2”等名作大显身手后，88 年乘胜追击，仍以“勇者”挂帅，《最终幻想Ⅱ》(销量最高第 2 位/入围 11 次；认知度最高第 1 位/入围 34 次；平均分 8.25 点)继续保持水准。新作《伊苏国》、《贝兽物语》的加盟，更使 RPG 猛将如云。

《伊苏国》(88 年 8 月 26 日，VICTOR 出品)是移植街机游戏的典范，在维持故事情节的基础上，在地图和宝物方面做了较大改进，一举成功，被有些玩家评为最佳节目，该作品亦在 PC－E、MD、SFC 上出现(销量最高第 7 位/入围 2 次；认知度最高第 9 位/入围 2 次；平均 7.50 点)。

《贝兽物语》中 NAMCO 独立制作的新节目，游戏过程中，集齐四种贝兽，就可以打败黑暗魔王。人物(包括敌人)造型继续保持 NAMCO 的路数，大头小身子，很有型。加上宝物设计独特，销量最高第 5，认知度第 8，平均 7.50 点。



►坚定的反勇者派太空战士，两年来没有得到过大奖，但好在史氏毫不气馁，相信好戏在后头 因为「FF2」故事与前作关系不大，更打破 RPG 常规，独创「熟练度」系统。

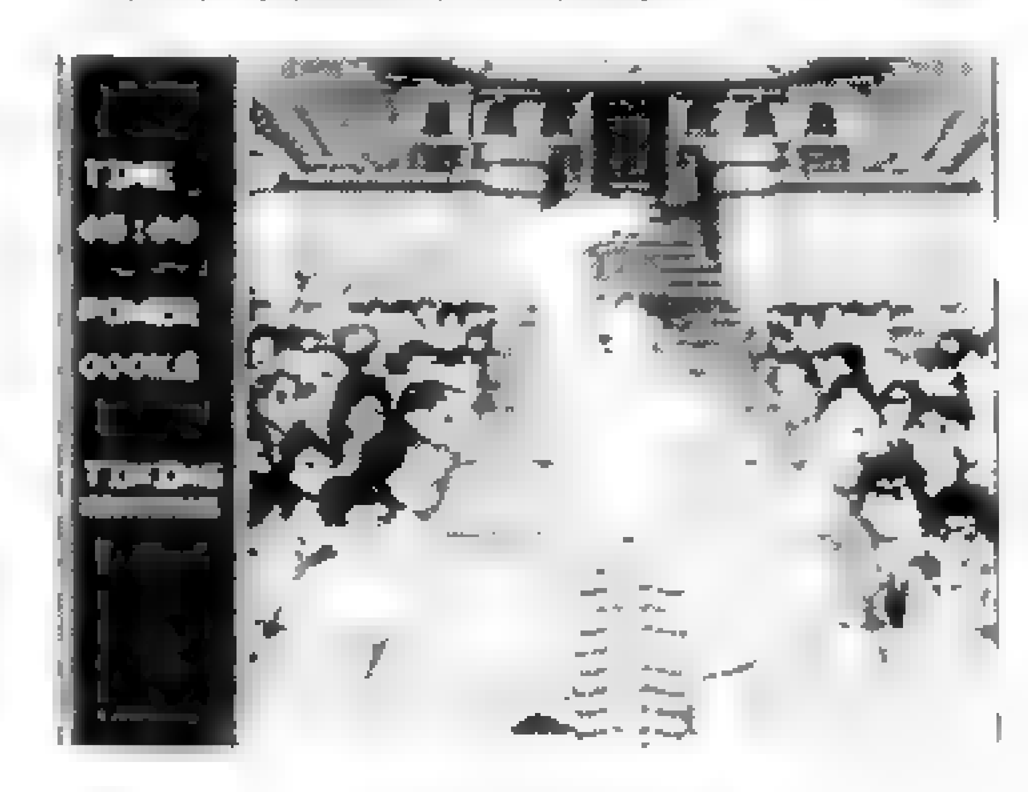
在 RPG 内部，“勇者派”和“反勇者派”已经形成，反勇者派的中坚当然是越做越棒的《最终幻想》，尤其是Ⅱ代突然出现的抢购热潮，直接威胁着“勇者”的霸主地位。其他反对者还有《神剑除魔传》和《女神转生》等。这种良性竞争到今天还未结束。

二、黑马 SLG：

在按传统划分的八种游戏类型中，SLG 始终忍气吞声，稳居老么。83－86 年只生产 3 部，聊胜于无；87 年生产了 6 部，半死不活；88 年则突然火箭般地窜为 21 部。带头羊 88 年 3 月 18 日由光荣推出的《信长的野望全国版》，中坚力量则是 NAMCO 的《三国志 中原的霸者》和光荣的《三国志》。光荣的《三国志》价格高达 9800 日元，两倍于通常卡带，销量最高第 2 位/入围 6 次，认知度最高 6 位/入围 46 次，其最大特点是忠实于原著。由于两个三国志游戏的成功，使不少玩家沉迷于战乱群雄的历史世界当中。三国成了游戏厂商和游戏迷的经久不衰的热门题材，光荣也留下名来。

三、小结 1988：

88 年共生产游戏 214 部，其中任天堂 188 部，PC－E22 部(除十佳中那 4 部外，较好的还有《PC－E 街霸 1》和 STG《龙魂》等)，世嘉 MD4 部(《兽王记》等，动作 2 部，射击 2 部，皆为世嘉自己出品)



←88 年是 PC－E 发威的一年。在硬件的支援下，PC－E 主机几乎所有的游戏在音乐和图像方面都得到了高评价。PC－E，正是 FC 上级机种的象征 想玩街霸Ⅰ，别忘了 PC－E

在任天堂的 188 部游戏中，ACT56 部，仍是老大。除去我国玩家耳熟能详的那几部，值得一提的还有 TECMO 的《忍者龙剑传》(销量最高第 5 位，平均分 8. 25 点)、SUNSOFT 的迷宫游戏《超惑星战记》(平均分 8 点)

FC 的体育游戏当年发售 37 部，数目不少，评价不低，销量也不错。十佳游戏中 SPG 占了 4 部，简直有点不可思议！

AVG 推理 28 部，则几乎全为失败之作，人们对那种千篇一律的“××杀人事件”已经厌烦和失望。21 部 SLG 作品在数量上居第四。RPG14 部，STG 和 TAB 同为 12 部。

PUZ 仅有 3 部，堪称弃儿。但黑马《俄罗斯方块》在 FC 上增加了对战等玩法，战绩颇佳：销量最高第 4 位/入围 26 次，认知度最高第 3 位，入围 26 次，平均分 7.25 点。

ETC“其他”类有 6 部。88 年典型的算是《中国占星术》(1M＋64K)，号称中国有 4000 年的占星术，以鬼谷子算命学为依据，用严格统计的结果推算生辰八字与人的命运的关系，内容包括天赋、性格、婚姻、命运、官运、月运、日运、年运等八项；还有一部《神宫馆．电脑九星卦》，由日本著名的年历修订权威机构神宫馆监修，根据人的生辰日月来测定 89 年的运势。此二者可算是 ETC 的代表了。

◄当年只有「兽王记」、「小松兄弟」、「时空战士 2」和「超级飞狼」四部作品的 MD，不知何时才能显露 16 位机的本领？

一起走过的日子

KING

已经五年了吗？ 说实在的，一点也没有漫长的感觉，现在只要稍一回想，往日情景历历在目，当年和那些好朋友，好同事一起工作的辛苦和快乐，在脑海中留下的印象是那么清晰和真切，就象是昨天才经历的一样。 有一肚子的话想在这儿写出来：想感谢主编先生当年的教诲；想祝贺那时玩“街霸”与小KING棋逢对手的特工黄兄近日在福州大婚之喜；想问候自半年前小酌后一直未曾见面的软体动物汪兄一向可好；想祝与《电软》和小KING诞生在同一个月的小KING最好的朋友龙哥生日快乐；想劝S P兄尽量增加一些体重；想与所有热爱着《电软》的朋友共享这五周年的喜悦之情…… 写到这里，有种熟悉的感觉涌上心头，和五年前那个热情的夏天里，《电软》正式创刊时的感觉一模一样，很亲切 总之，不管过去、现在还是将来，在《电软》工作的日子对于小KING而言，永远都是最值得怀念的一段人生旅程。

恭祝《电子游戏软件》五周年生日快乐。

KING

谁都能发现游戏的有趣，但很少有人能发现：生活本身其实与游戏同样有趣。

King 99.5

PERFECT

大概是九五年的夏天，由于对MD上“远古的封印”太痴迷了，自己觉得在游戏中有了这样那样的发现，于是就欣然萌生出了一种投稿的冲动，虽然期间“集中营”遭到了停刊两个月的厄运，自己的文章也被迫由秋天刊载推迟到了冬天刊载，但是最终自己的心血总算没有白费。

自此，算是与编辑部结识了，我真正对于电子游戏的关注也就是从那时开始的。 正因为如此，我对游戏的兴趣更加浓厚了，对于游戏相关咨询的需求也就与日俱增，除了在书滩上蹭“游戏志”看外，经常去八里庄的旧书市场赶海，瓜分各种处理的日本游戏期刊也成了件非常投入的事儿。当然，此时与编辑部的联系也逐步密切，约稿不断频繁，而且多是RPG游戏，我想，这也是我至今仍对游戏情节偏爱的原因之一吧。从这层意义上讲，编辑部不仅对我进行了游戏的启蒙教育，也让我对游戏有了更加系统的认识，否则，今天自己也许根本就算不上是个游戏迷，或者是个仍旧停留在MD时代的“曾经游戏迷”。

就我个人而言，与编辑部的接触的确是人生中一个不大不小的转折，随着对游戏的关注和不断的积累，我慢慢的体会到了游戏所衍生出的文化背景原来是这么有趣，无愧于“游戏拥有跨越国界的魅力”的说法。记得有位同好在看完游戏评论家著作的“游戏学”后，曾对我讲过一个非常有趣的故事：某位心理医生正是通过DQ才与一个患抑郁症的男孩沟通的，原本这个患抑郁症的男孩是一言不发的，但是一支绘有史莱姆的钢笔却令双方找到了共同语言。游戏的魅力可见一斑。

现在是7月26日凌晨，我为了看“曼联”对“拜仁”的球赛一边熬夜一边写稿(成为球迷的主要原因之一是KONAMI的“胜利十一人”)，由于二手电脑的键盘已经是老掉牙的货色了，所以打字时的声音很大，因此自己也就没什么睡意了。最后，要多谢读者们对于杂志的支持与关心，并欲祝游戏业能够继续如火如荼的蓬勃发展，大家也能够继续保留那份对于游戏的偏爱与热衷。

希望出现那种“能够真正影响玩家世界观”的游戏。

软体动物

读者朋友们，你们好，我是软体动物，很久没有和大家见面了，不知道大家是否还记得我。离开《电子游戏软件》有两年时间了，现在还是非常怀念当年与龙哥、Shadow Phoenix、特工黄他们一起生活的日子，很多事情就象刚刚发生过一样。最近网上有不少朋友都问我当年是怎么进入这个“圈子”的，其实当年能混进中国游戏界（包括媒体与制作）完全是很偶然的。那时候我在一个小电脑公司里打工，平时装机之余就是玩电脑游戏，不过无论从游戏的水平到游戏的知识面，都很“菜”，完全依靠我的两个高中同学（当然，我现在已经青出于蓝而胜于蓝了，哈哈哈－－－），每当看到精美的游戏画面时，都会激动感慨一番。有一天在玩游戏时，我竟对我的同学说“以后，中国的电脑游戏就要靠我们这些人了”，说罢还相视会心的一笑。其实当然我屁也不懂，DOS 都还没搞熟呢。后来有一天下班，我来到离家很近的书摊想看看有什么新的漫画，突然发现这些书摊的每一家都挂着《Game 集中营》这么一本杂志。“这是何方神圣？”因为以前国内几乎没有游戏类的杂志，遇上这等宝物自然不能放过，不由分说就买了下来。回到家中饭也没吃就捧起杂志来猛读两遍，过瘾！虽然当时杂志中介绍的大部分内容是 TV Game，我与当时热衷的电脑游戏有些陌生，但还是让我了解了很多新鲜的东西。凭着一时的激动，我就剪下了读者调查表，还另找来稿纸洋洋洒洒歪歪扭扭的胡说八道了好几页纸（现在都已经回忆不起来当时写了些什么了）。信第二天就寄出了。过了不久竟然收到了编辑部的来信，说是因为我积极参与读者调查活动，将被邀请去参加编者读者座谈会。怀着战战兢兢的心情我就来到了编辑部。哟、一个个看着都那么大侠，都那么身怀绝技，一个一群五个一伙，云山雾罩唾液横飞，我一个人也不认识。座谈会正式开始了，大家一个接一个的发言，有一个家伙总是坐不住，不停的给大家端茶送水还有桔子和瓜子，就差包好了放到每个人的嘴里了。后来我才知道，这个人就是龙哥。这时，主持人让唯一以电脑游戏爱好者身份的我发言。咳咳，我哪里会发什么言啊，结结巴巴吱吱唔唔的胡乱说了几句，没想到竟然引起了不少人的反应，其中有一位戴眼镜的中年人告诉我说以后将会在这本杂志内加入电脑的成分，当时我真高兴啊。后来我又知道了，这个中年人就是主编。因为当时编辑部离我家很近，从那以后我一有时间就跑到编辑部“蹭”游戏玩，后来也试着写了自己的处女作《轩辕剑 2 介绍》，从此宣告进入游戏领域。看到了吧，我最开始来到编辑部，不是通过熟人，也不是应聘而来，完全就是一个机会。这也正是我想告诉读者朋友们的，一定要把握住身边的每一个机会，未来就掌握在你们自己手中（违法乱纪的机会除外）。算起来在游戏圈里摸爬滚打也有近五年的历史了，在这里我要好好感谢《电子游戏软件》的刘文南老师，没有他的慧眼和提携，也没有今天的我；还要好好感谢我高中的同学马宜实和高巍，是他们两个把我带近如此千变万化的电脑游戏世界的；还要好好感谢龙哥、Shaodow Phoenix、特工黄以及《电子游戏软件》的其他工作人员，在过去的几年中给我带来无尽的欢乐；还要 .... 好象没有了

特工黄

来去匆匆的小编：特工黄

进入杂志社时间：95 年 6 月

退出杂志社时间：97 年 4 月

共在杂志社工作：22 个月

参于编辑杂志：20 期

杂志工作同事：无类、龙哥、阿 KING、S・P、软体动物

主要负责栏目：格斗天书、游戏研究所、科普园地、龙哥热线

目前隐居地点：福建省福州市

目前主要从事：多媒体 CD－ROM 及 VCD 的策划出版

所编过最满意的书：96 格斗天书

最喜爱的游戏人物：VEGA 最喜爱的游戏类别：格斗游戏

最希望杂志社能够：出版相关 VCD 及 CD－ROM

感觉杂志最大的几个变化：

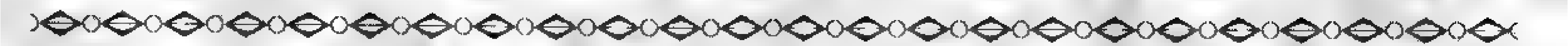
1、《集中营》变《风景线》

2、彩页越来越多，希望下一世纪能全彩化。

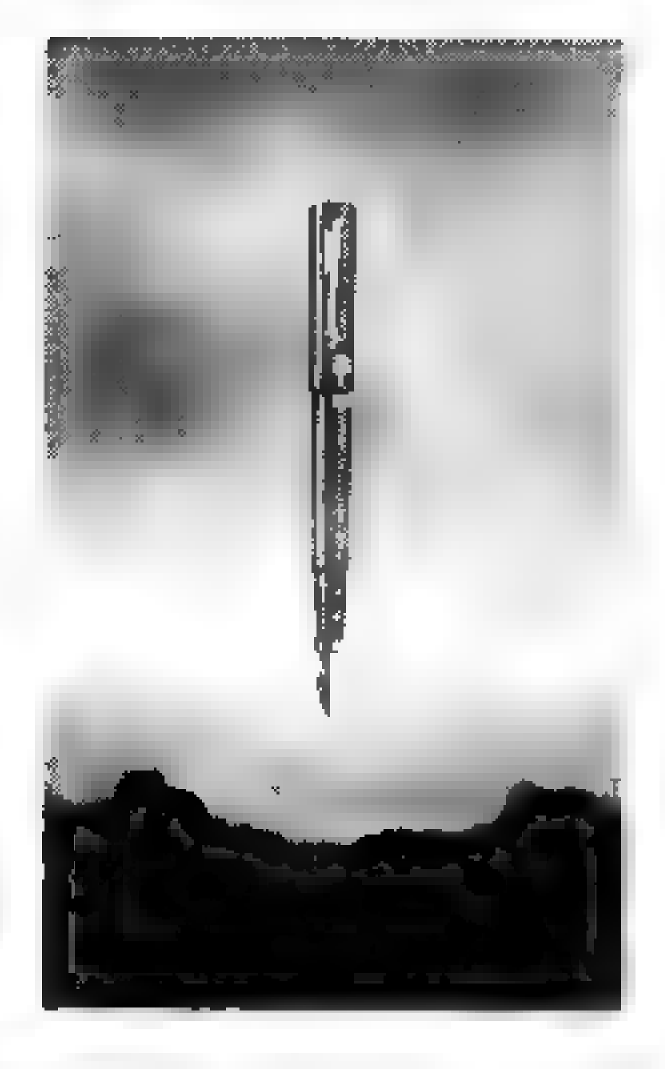
3、家越搬离中关村越远

赠言：什么是玩家永远的最爱？ 不是历史悠久的 FC、MD，也不是令人瞠目的 DC 或 PS2，而是……我们的《电软》杂志！

特工黄



玩友 GOOD YEAR 流金岁月 五周年回忆



光阴的故事

我拥有一台 FC 机，在这变化比计划快的年代里，和那些拥有 SS、PS 的机主们相比，我只是一个无产阶级。在游戏中，我只有六年的游戏经历，对未来的执着追求和一台伴我多年的 FC 机。此外，我一无所有。

我只有 FC 机，但我并不以此为羞。SS、PS 我都上手试过，我认为 SS、PS 的确比 FC 好，无论画面的观赏性与其本身的娱乐性。但是 FC 和 SS、PS 相比，已经不仅仅是一个玩物，而是我友情深厚的朋友。曾几何时，家人齐聚 FC 前共享天伦；曾几何时，我为之废寝忘食。曾几何时，我因之夜不能寐。它就像一位童年玩伴，幼稚、单纯，却难以忘怀；它就像一位服役期满的老兵，伤痕累累，却功勋旧著。我又怎能忍心舍之弃之。

那段没有 FC 的日子，我总是沉迷于机厅，直至月明星稀时分才尽兴返家。那些在我生命中丝毫没有留下什么印象，除了行色匆匆的晚归人和浑身异味的躯体。

直到小学快毕业时，我才真正拥有了自己的游戏机，尽管起步比世界晚了近十年。但是机和卡仍耗去了我全部积蓄。机 + 卡 = 240 + 138 = 378。回想那段日子，我苦心钻研，可是由于经验不足，我根本过不去第一关。我曾经骂自己笨，也十分无奈。这时，我邂逅了一本名为《GAME 集中营》的书，它彻底改变了我的游戏观念。它教会了我游戏也有章可循，有法可依。更为重要的是年轻的编辑们，以其轻松幽默的语言打动了我少年的心。直到有一天，当我发现我已经两个月没有你们的消息时，我体味到一种从未有过的失落感。终于，你们还是回来了。带着新的刊名《GAME 风景线》，却不见了我最喜爱的《电刑室手记》，只有那份亲切感熟悉依然。随着岁月流逝，心中寂寞感油然而生。让我聊以自慰的，只有你们和我的 FC“老兵”。我已从懵懂顽劣的玩童长成初涉世事的青年，其间经历了风风雨雨。幸而有你们陪伴，我的青春才没有在黯淡中度过。有你们的陪伴，我的今天和明天才充满阳光。

幼稚的我和幼稚的你们已日渐成熟，我的 FC 老兵也行将退役。唯一难忘的是那段青春岁月，是烈火般炽热的少年的心。

化名：八戒，18 岁，男 游戏年龄：6 年，购买杂志时间：94 年 6 月起每月必购，最喜欢杂志社出的书：《96 格斗天书》，最喜欢游戏：超级机人大战系列

杂志栏目戏说

游戏新闻眼：欲观天下大事，风景这边独好。

中国电玩榜：长江“前浪”压“后浪”，“风平浪静”又一年。

游戏研究所：山重水复疑无路，柳岸花明又一村。

攻略人行道：江山代有攻略出，各领风骚一时间。

科普园地：其曲弥高，其和弥寡。

秘技天地：我愿“风马”重抖擞，不拘一格秘技来。

街机仔：机仔不努力，天师徒悲伤。

格斗天书：我自横刀向天笑，必杀超杀两昆仑。

GAME BAR：游戏向处无人世，只恐难酬玩者心。

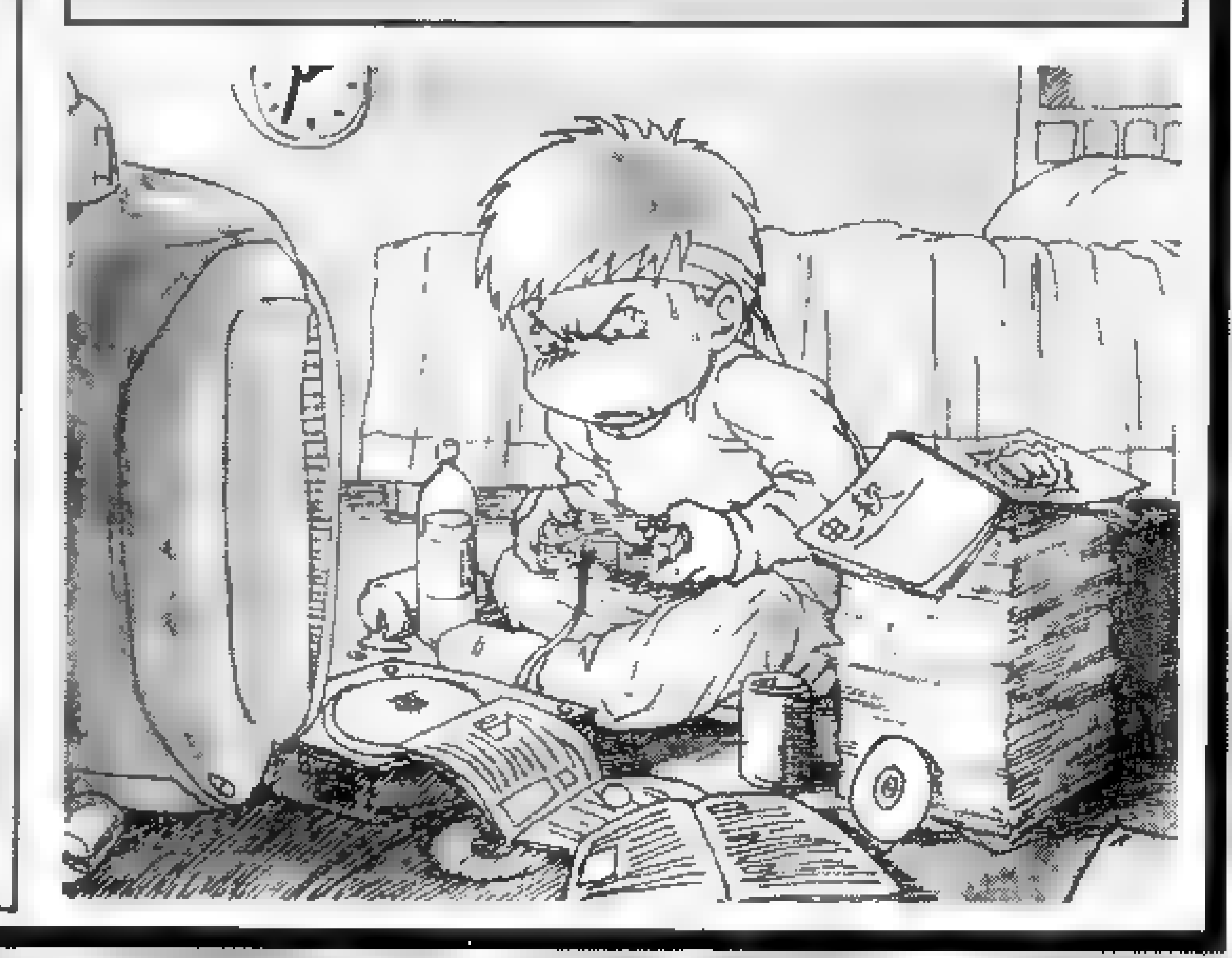
闯关族的家：莫等闲，赶快大扩版，加稿费。

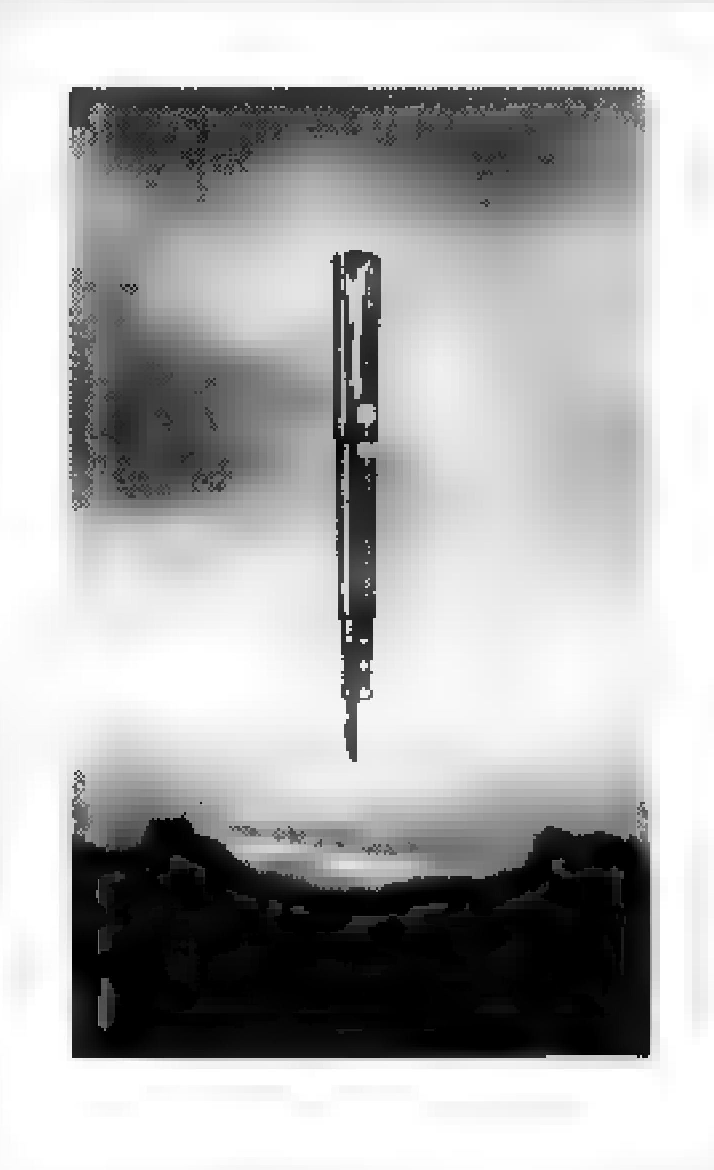
龙哥热线：水深自有“龙哥”在，山高自有热线通。

大墙画廊：取之精良也，劣制者欲退之。

电刑室手记：风萧萧兮易水寒，手记一去兮不复还。

姓名：于跃，16 岁，男，玩龄：6 年
拥有机种：FC 主机（已坏）未来准备买 PS2
最喜欢的游戏：《最终幻想》系列





界外的故事

最初买《电软》，是为了漫画

那时候，它叫《GMAE集中营》

说真的，我一点也不懂游戏，但我是一名狂热的漫画爱好者。所以几年前第一次在书摊上看见《集中营》时，我感到的是嫉妒与不平。因为当时中国大陆的漫画界并没有几本象样的杂志，玩游戏的却有装帧如此精美的宝典。

最可气的，是它的名字居然这么贱

我买了它，因为我要把它带回去半夜钉五寸钉

我翻开它细细研读，看哪一处最好下手。翻了一页又一页，读了一篇又一篇。我惊讶地发现，这群编辑部里的年轻人太能干太有趣了，而电子游戏也绝不似我想像般的空中楼阁。在这里，我看到有那么多如同我痴迷漫画一样痴迷游戏的人，也有那么多如同我盼望振兴中国漫画业一样盼望振业中国游戏业的人……

合上书，我想如果这是集中营的话，那一定也是个最快乐，最无聊的集中营了。这本杂志的每一期我都买下来收藏，至今已有厚厚的一大叠，足以砸死任何一个敢说《电软》坏话的人。没办法，谁叫我也中了GAME纳粹的毒呢？

不过如今买《电软》，还是为了登载在上面的漫画和精致的彩插，我仍旧不会玩游戏。似乎蛮奇怪的，可我喜欢这本书，喜欢纸上谈兵，这还不够吗？我常常在一些爱玩游戏的朋友面前，滔滔不绝地分析当前游戏界的形势，历数新出软件的优缺点，把他们唬得一愣一愣的。然后当他们恭请我上机指教时，在下已飘然而去，留下身后一片景仰与唏嘘……哈哈，怎么样？我这个伪高手也挺厉害的吧？

今年三月出版的《MAGIC地带》，让我这个非游戏界子民的老读者欢喜无限。而写在扉页上的"相见不如怀念"，便恍若这些年来，我在界外的心情

诸佳，19岁，女　买杂志时间：5年
最喜爱游戏：《生物危机2》
最喜爱的杂志社编写的图书：《MAGIC地带》

斗　争

从小学到初中九年里，无时无刻不在斗争——与同学、与家长、与老师。以为自己已经斗争得够多了，有朝一日上了高中，才知道斗争才刚刚开始。

站在班主任的办公桌前，拿着她递给我的邮包，看着邮包上那个"好像"（好像？！）是邮寄过程中被弄破的一个大口子，听着那"质问犯人"的话语："喏，你的邮包，拆开看看里面是什么？"（这已是我们班的班规）

"GAME SOFTWARE"一看到这邮包上熟悉的英文，就已知道里面装的是什么了。可真令人兴奋——这正是我日思夜盼的从杂志社寄来的两本书啊！

正当我暗笑时，班主任那双手就迫不及待地伸进那个大口子，一划拉，"哧……"那个邮包已四分五裂了。

正当我心疼之时，她又说了一句啼笑皆非的话："《电子游戏软件》，你家有电脑吗？""Oh！My God！"我心中叫到，"连电子游戏与电脑游戏都分不清！"办公室里其他老师似笑非笑地说些诸如"没有电脑也买这些书，过干瘾（就是"画饼充饥"的意思）"之类的话，真是笑煞人！

晚上，在日记中记下了这件事，又写道：本次斗争第一回合——我败，第二回合——不战而胜

随着时间的延续，斗争将不断升级，且愈演愈烈！

ivan，男，16岁
买杂志时间：从97年开始
电玩年龄：8年
最喜欢的游戏：《生物危机2》
最喜爱杂志社编写的图书：《电软》收藏纪念》

GAME 业界大事记(第一部分)

1989:三强鼎立(任天堂、世嘉、NEC)

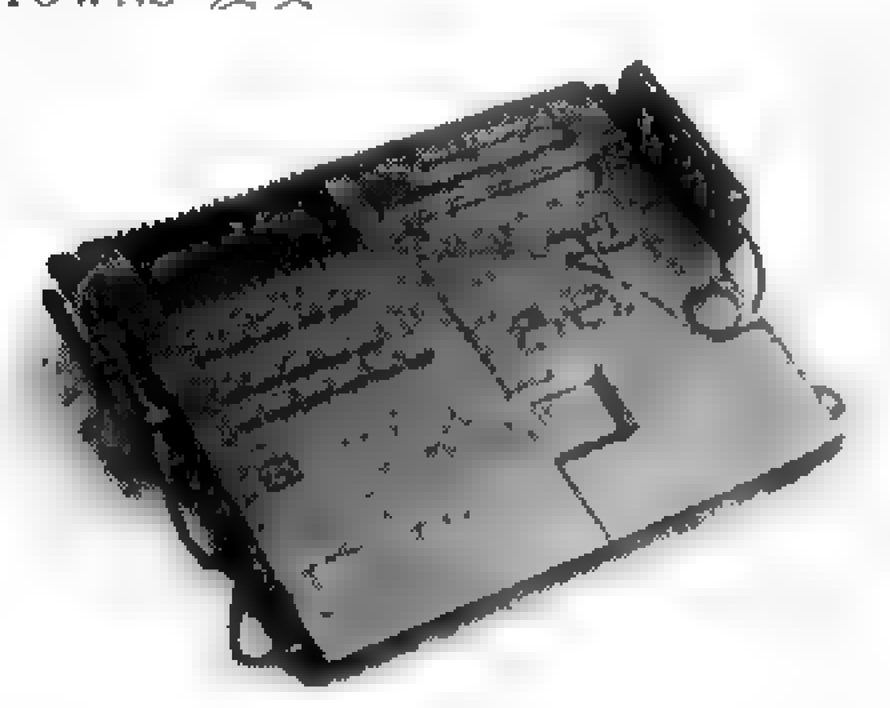
1989 年每月大事记

1 月

▶"勇 4"的概要部分明朗

2 月

▶富士通的家用游戏机"FM－TOWNS"发卖



3 月

▶北美,NOA(美国任天堂)与 ATARI GAMES 发生诉讼问题

4 月

▶任天堂 GAME BOY 发卖!!软件第一弹为"马里奥"。由于 GB 像 WALKMAN 一样被人们随身携带欣赏，还曾一度遭禁，因随身听可以边听边观察过往车辆，而 GB 则低头不顾左右，极易引发交通事故。后因玩家太多，官方也就不了了之

▶山内溥先生宣布：超任的发售日最早也要在一年以后

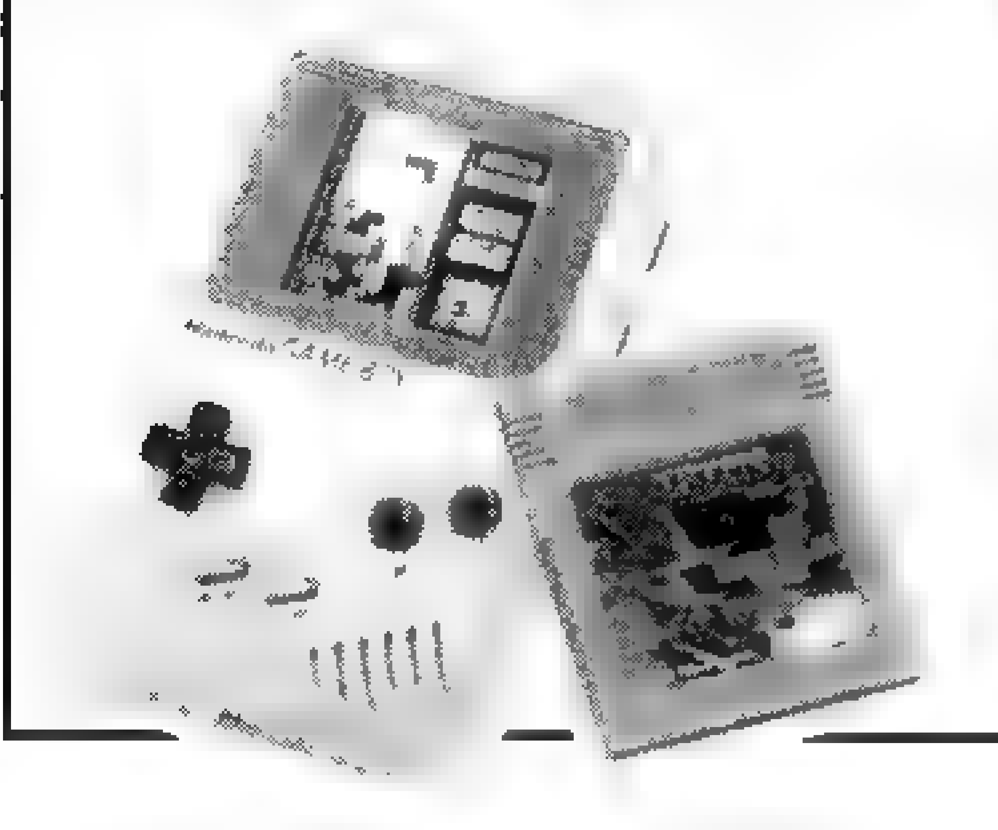
5 月

▶任天堂与 NAMCO 发生诉讼案

▶由于知识产权管制加强，IBM PC 游戏的软盘出租被禁止，导致租赁店纷纷停业

6 月

▶GB 版《俄罗斯方块》推出，若使用配卖的联机线则可以进行双人对战。这款游戏对 GB 掌机的普及起了极大的推动作用(销量最高第 1 位/入围 31 次;认知度最高第 3 位/入围 31 次。平均分 7.25 点)



7 月

▶FC《MOTHER》发售。井系重里制作的具有强烈现代感的 RPG

8 月

▶"FF3"、"神剑除魔 3"等人气 RPG 续作相继发表

9 月

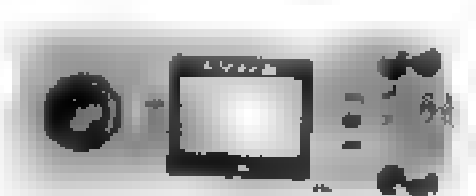
▶"SUPER FAMICOM"全貌公开

▶利用 FC 主机的家庭服务开始

10 月

▶ENIX 举办的"FANTASY COMICS"大奖赛开始募集

▶雅达利的便携机"LYNX"发卖



11 月

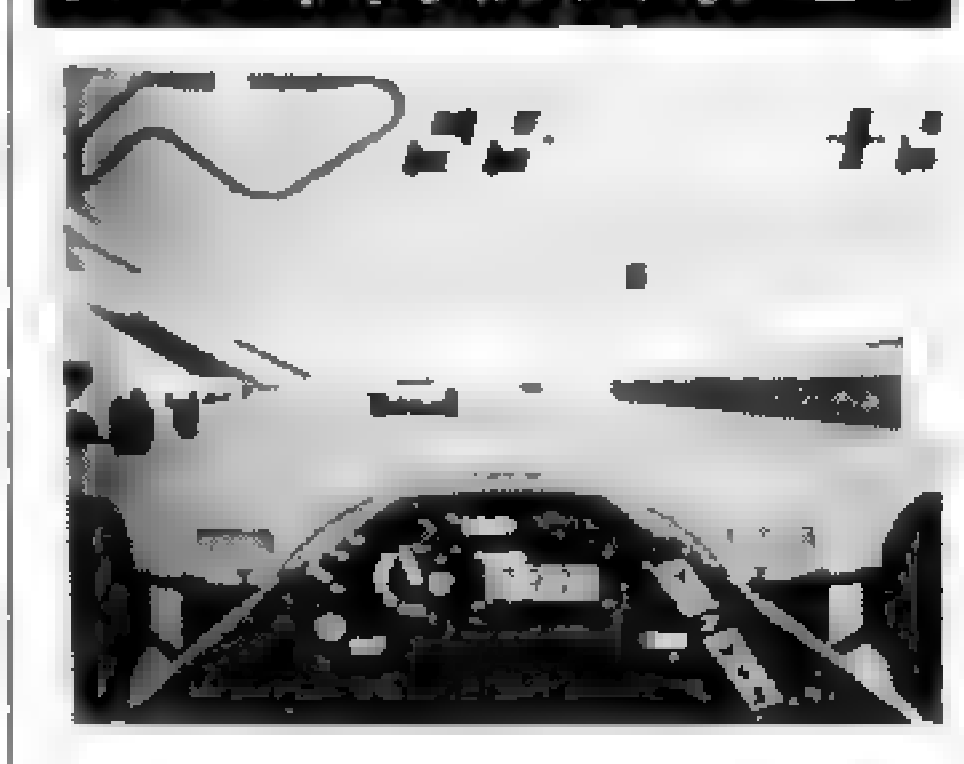
▶PC－E 的新机种 SG、CG、SHUTTLE 等改进型机种相继发卖

12 月

▶GB 的正统派 RPG《SA.GA》发卖

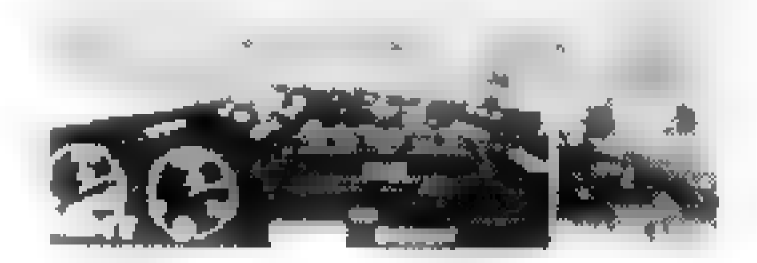
▶由于 PC－E 的影响扩大，《FAMI 通》别册《PC－E 通信》创刊

89 年街机大事记

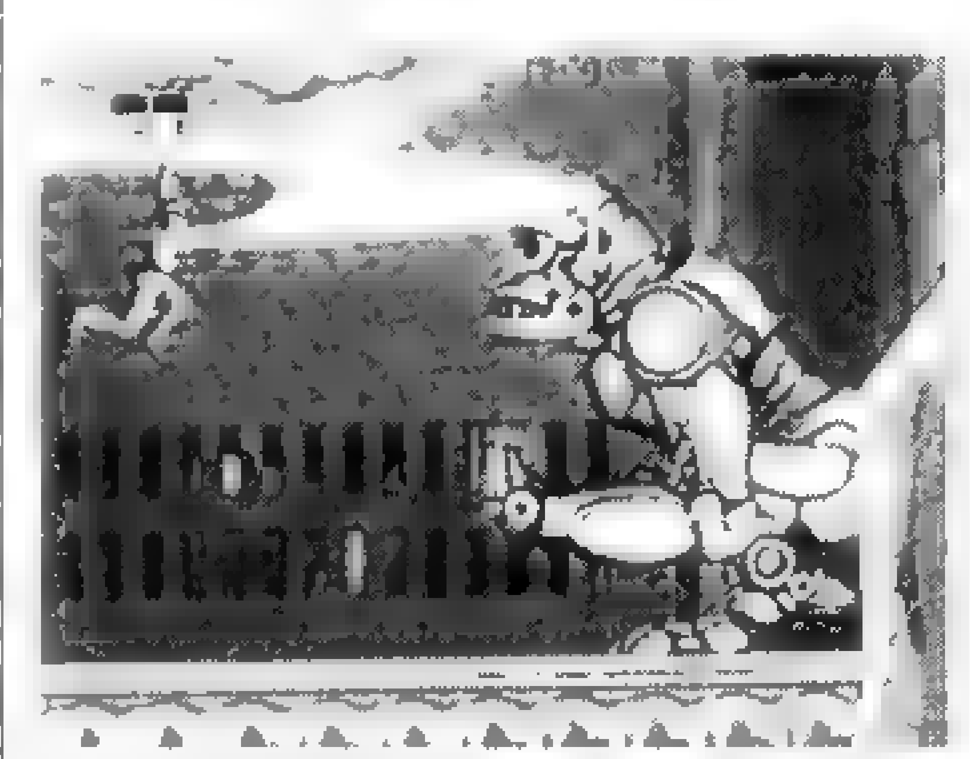


▶2 月，NAMCO 推出的体感赛车游戏"WINNING RUN"，乃是游戏界最早的 POLYGON GAME，技术革新降临！POLYGON 时代到来！虽然现在连小学生都知道新名词"多边形"；但你要是看到这游戏的画面，也许会感到有点新鲜

▶3 月，以法拉力红色跑车和一对青年恋人为"主角"的经典赛车游戏《OUT RUN》推出了 TURBO 版，发动机马力可以借增压器来提高。后 MD 移植



▶3 月，CAPCOM 推出了带给玩家以全新 ACT 魅力的超娱乐冒险大活剧《STRIKER 飞龙》！本作是 CP SYSTEM 的第三作，横版卷轴。99 年，该公司利用 NAOMI 基板推出续作！



▶CP SYSTEM 第 4 弹《吞食天地》由卡普空和集英社推出，人物全部漫画化，4 名主角全是骑在马上，本作仅在 94 年移植给 PC－E。其续作是 91 年推出的《天地吞食 II》

▶5 月，世嘉推出名作《战斧》

始祖级三维赛车

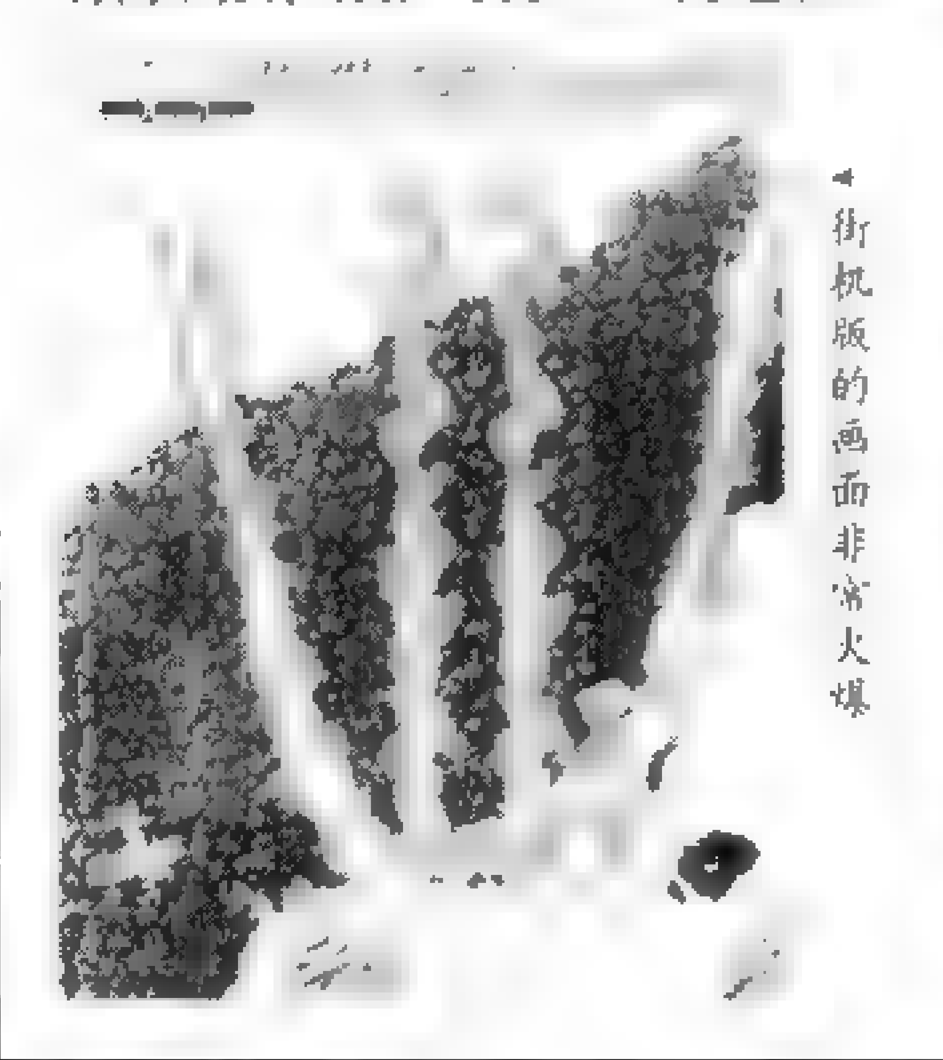
▶街机排球游戏《SUPER VOLLEY BALL》登场！制作为 VEDIO SYSTEM，因排球在日本人大人气体育项目，本作的攻击方法多彩，设计亲切，成为 SPG 街机代表作，特别是游戏中还有 MIZUNO 的“RUN BIRD”广告。曾向 MD 移植。94 年推出了街机第二弹，画面进化

▶11 月，TOPLAN 的《鲛！鲛！鲛！》推出，一举奠定该公司在日本全国范围内的知名度。游戏特色是难度特别高，堪称硬派飞机 STG 的老祖

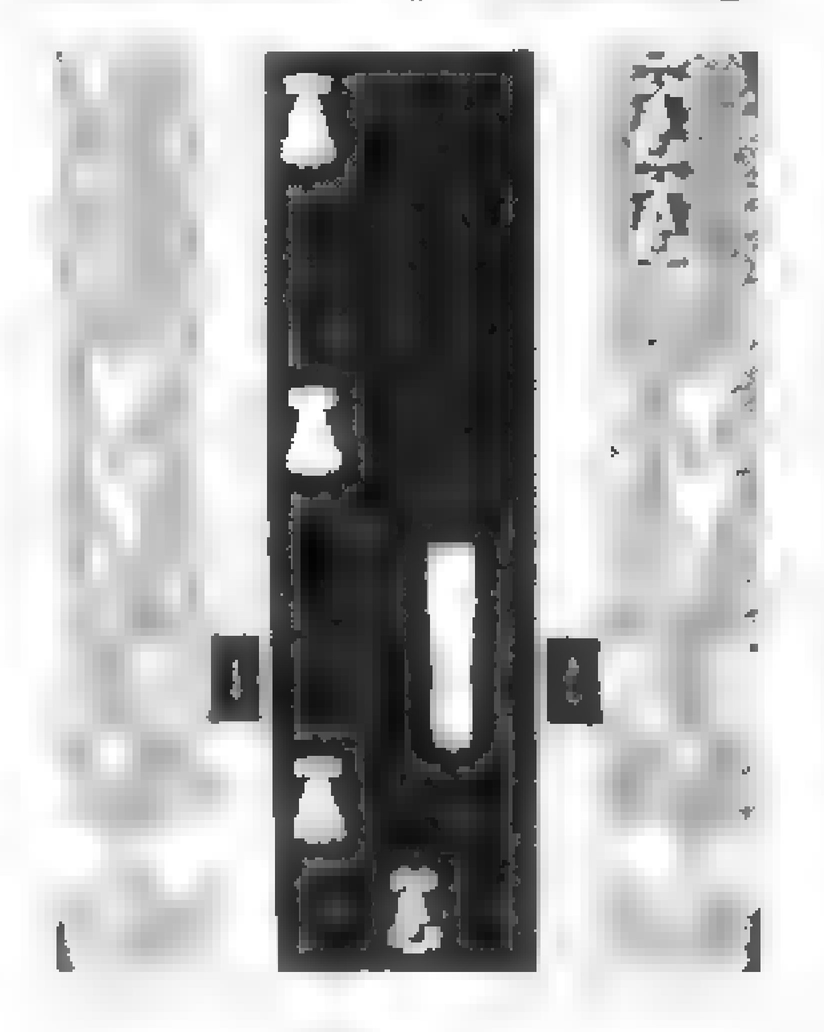
▶12 月，卡普空知名清版 ACT《FINAL FIGHT》推出，游戏中出现了必杀技。美国大西洋城的巨大暴力集团“MAD GEAR”，使市民陷入巨大恐怖之中，新市长 HAGGAR 和 CODY、凯等为了各自的目的出战。值得一提的还有该作第二关和第四关的 BOSS，苏杜姆和罗兰多

▶世嘉《超级摩纳哥 GP》街机上市，豪华框体非常巨大。其兄长是不少国人都玩过的、79 年推出的《MONACO GP》，较值得记念

↑那时候卡普空最得意的领域并非格斗，而是清版过关类的 ACT。游戏中市长可以抓起敌人跳到空中然后再将敌贯至地面

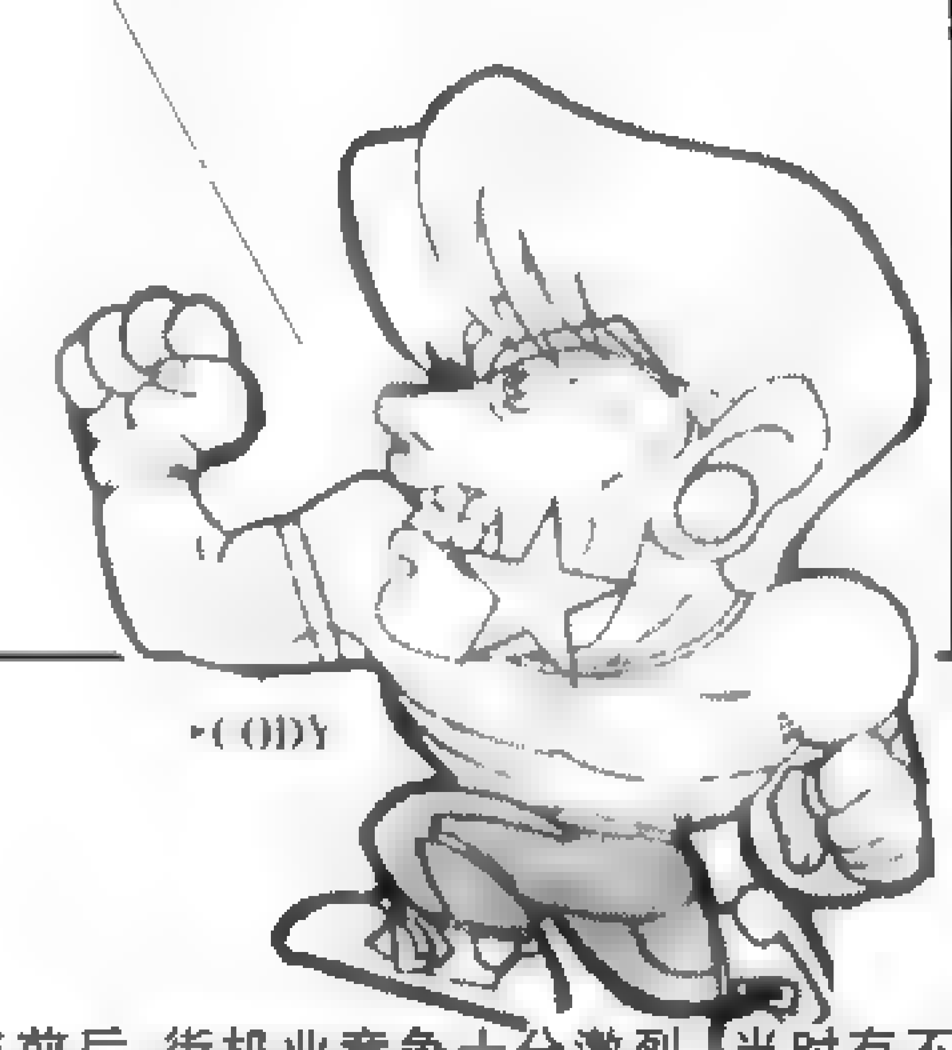


◀街机版的画面非常火爆



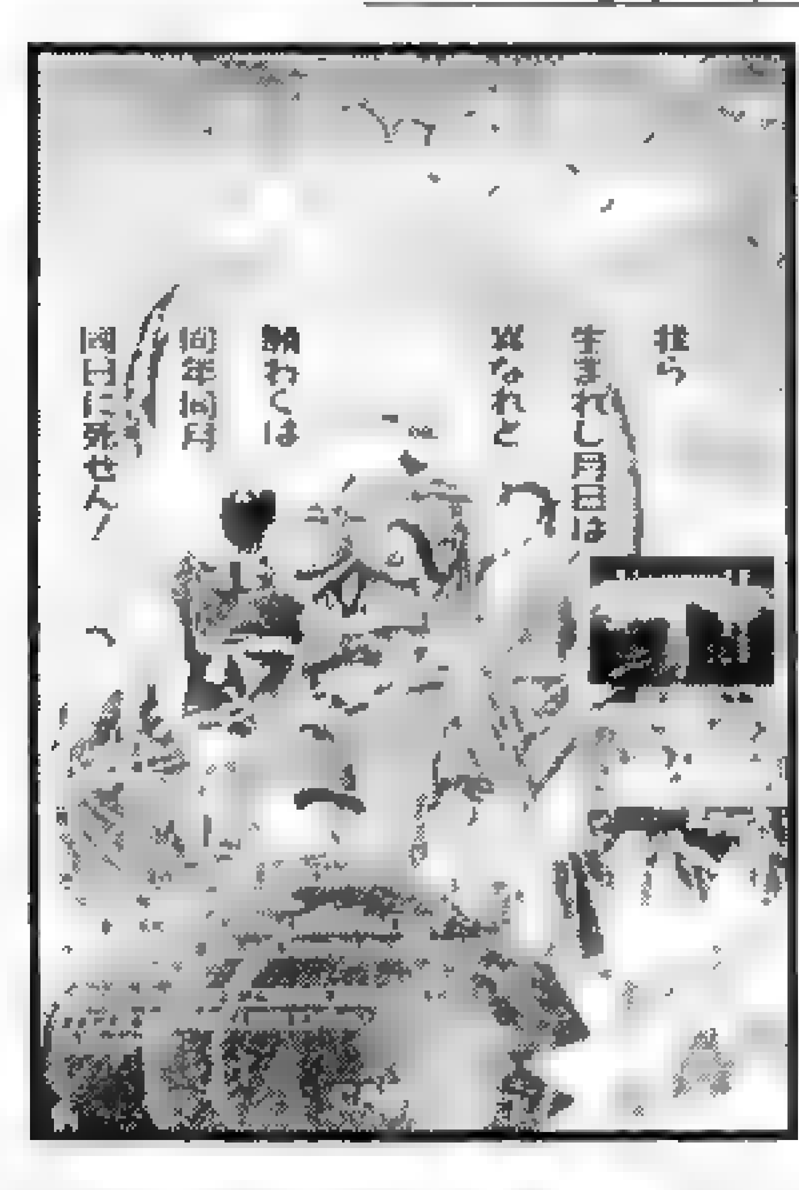
◀79 年世嘉的赛车游戏是这样的。10 年后则进步很多，20 年后又是一个样

时光流逝，老经典依旧
光芒万丈



▸CODY

游戏海报漫谈



89 年前后，街机业竞争十分激烈。当时有不少公司，都在推出新基板之前先行将游戏的海报送出去。那时候的街机大厂有 TAITO、NAMCO、SEGA、CAPCOM 等，他们都在游戏海报上下了很大的功夫。

←大家不要小看街机海报，说它是艺术品都不过分。这里面比较经典的是卡普空《恶魔战士 2》的巨形海报（DONOVAN 那张）。《天地吞食》的海报十分激动人心，除了画功非凡，更见“不求同年同月同日生，但求同年同月同日死”字样。↓《出击，飞龙！》海报也很漂亮

另外，比较有意思的是，当年各厂商都是自己研制基板，而他们这些各不相同的基板在名称上却差不多都有个“SYSTEM”字样。像 CAPCOM 用 CP SYSTEM 以示区别，而 SEGA 当时的基板是 SYSTEM16、SYSTEM24 等，NAMCO 的则是 SYSTEM Ⅰ/Ⅱ。因此在海报上都能找到“SYSTEM××第××弹！”的文字，它告诉玩家这是某某基板第多部少作品，很有些“威慑力”呢！现在厂商们很少这样了，尤其是 SEGA 和 NAMCO，但 CAPCOM 仍然保留了这一古老的传统，其 SFZ3 好像是“CP SYSTEM Ⅱ第 34 弹”呢！

1989 年度，各机种大显身手，佳作多多！

这一年，正是任天堂、世嘉、PC－E 三强鼎立的时期。任氏进入冬眠期，世嘉进入惊蛰期，PC－E 则成熟起来。

●任天堂主机 83 年售出 44 万台，84 年销售了 168 万台，85 年又卖了 368 万台，86 年创下了 389 万台的记录，87 年市场饱和，降至 177 万台，88 年 159 万台，89 年跌至 124 万台。

至 89 年 12 月，PC－E 售出了 130 万台，其中 CD－ROM8 万台；至 89 年 1 月止，MD4 个月中售出 20 万台。

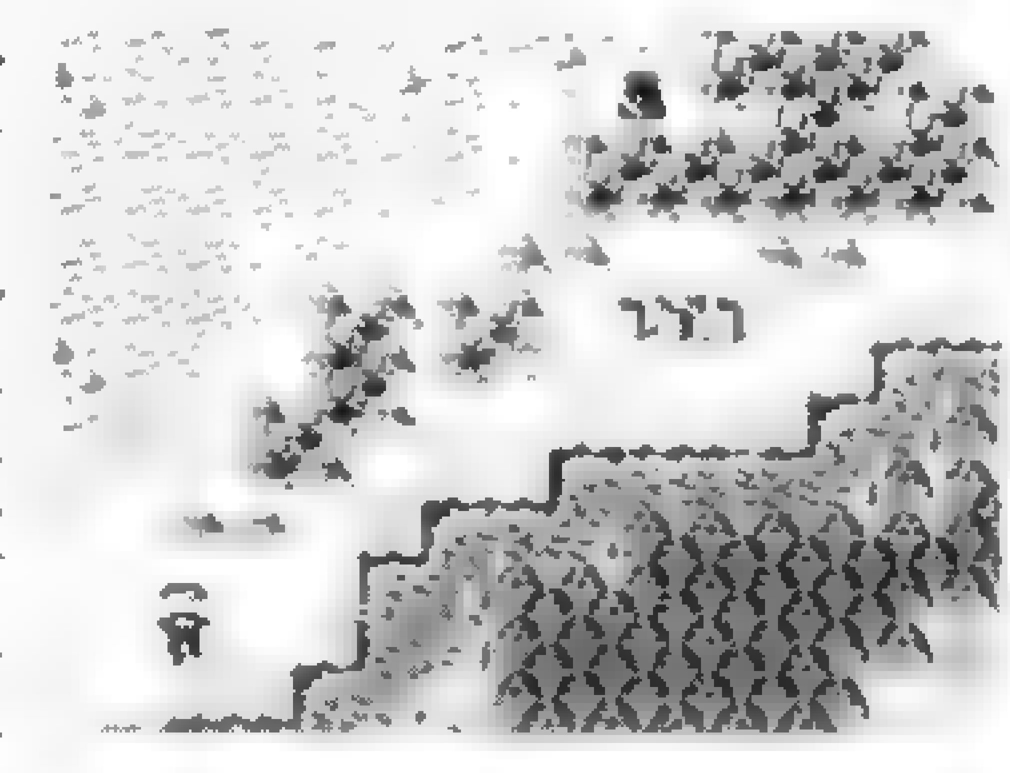
●FC 在 88 年共有 188 部游戏，89 年为 161 部，下降率 15%。PC－E 在 88 年生产了 22 部游戏，89 年则增至 75 部，翻了 3 倍；MD 在 88 年有四中，89 年为 21 部，也呈增长态势

A 红白机：英雄有些气短

这一年 FC 方面，主要有以下作品：

1 月：KONAMI 的《大盗伍佑卫门 2》，可双打，附有秘技，平均分 6。

2 月：《家庭 JUMP－英雄列传》是 BANDAI 为集英社《少年 JUMP》创刊 20 周年而作，它的角色源自《少年 JUMP》周刊内曾连载的受欢迎的漫画人物，例如《七龙珠》中的孙悟空，《北斗神拳》中的健次郎，《圣斗士星矢》中的五名女神圣斗士等所有这些人物同现于一个舞台，叫许多漫画迷同时沉浸于 RPG 世界，令人十分神往



→故事是说少年主人公在前往 JUMP 世界过程中遇到了一些坏蛋角色，后将其一一消灭。路上能遇见 16 个大英雄，通过时空机器还可以前往过去的世界。本作人气度很高，销量曾达第 2

3 月：●《爆笑！人生剧场》，这一具有 RPG 要素的板块游戏，平均分 5.50。●《异形》发生在 2061 年的彗星入侵的的科幻故事，带有强烈的恐怖气氛。平均分 7.25。

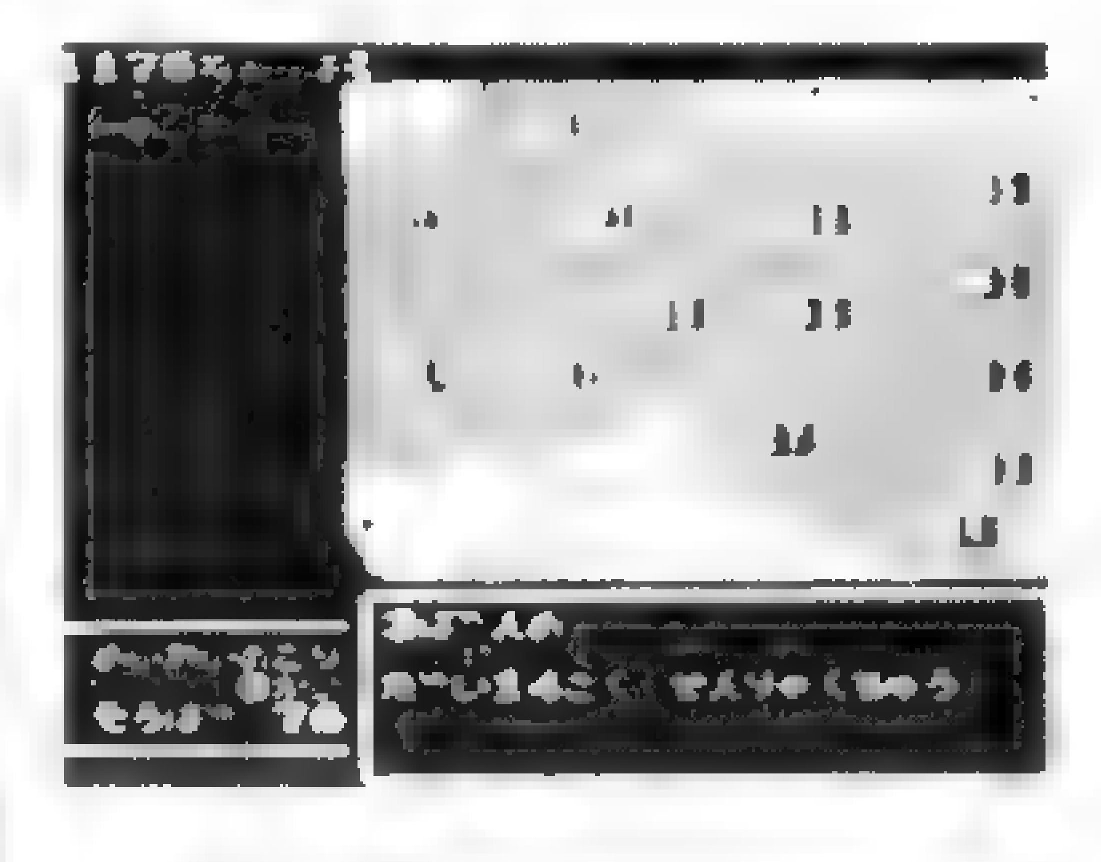
4 月：KOEI《苍狼与白鹿》，89 年最有份量的 SLG，反映 12 世纪活跃于中国舞台的成吉思汗的丰功伟业。平均分 7.25 点。

5 月：卡普空的 RPG《吞食天地》推出，容量 2M＋64K，在我国的影响不如《吞食天地Ⅱ．诸葛孔明传》大，平均 7 分。

8 月：《星际模拟战》，以行星为单位展开模拟仿真游戏，又译作《宇宙战棋》。平均分 6 点。

9 月：●《圣者之中》，移植于电脑游戏，可说是 RPG 的始祖游戏。平均分 7.75。●KONAMI 的《兵蜂 3》，耐玩的 STG，销量曾列第一位，入围 7 次。我国也有大批玩家喜爱。平均分 6 点。

12 月：●《恶魔城Ⅲ》，KONAMI 制作的系列第三作，此游戏加入了 KONAMI 独自开发的特殊 IC，令游戏的发色数超越了红白机的界限，也暗示着红白机的性能已经不能满足玩家及生产商的需要了。这个游戏受到很高的评价，被认为是该年度任天堂 FC 上最好的游戏之一，容量 3M。平均分 7.5



←从全国中学生足球大会开始，经过全国大会等重重淘汰赛，这期间要积累射门和过人的 POWER，本作某些球员的必杀技，与原作相同

●《魔界塔士》，唯一入选上佳的 GB 节目。这是极少数专为 GB 制作的游戏，也是 GB 上最早的 RPG。传说世界的中心有一座巨大的魔塔，分成大陆世界，海洋世界，笛世界，都市世界等四个世界，塔顶为极乐世界。游戏者选择 3 个种族的 4 人组成进行冒险。90 年推出Ⅱ代《秘宝传说》，91 年推出Ⅲ代完结篇《时空的霸者》。该节目销售量最高第 1 位／入围 16 次，认知度最高第 2 位／入围 18 次，平均分 8.75。

对于我国玩家值得纪念的游戏还有《双截龙 2》，由街机移植，2M，平均分 6.50。KONAMI 制作的《激龟忍者传》，2M，由动画改编而成，四位主人公很受喜爱，是个难度较高的节目。销量最高第四位，平均分 6 点。另外，走城市血腥暴力路线的《热血物语》以 2M 的大容量推出，《热血》系列在几个机种都有推出，系列游戏不下十几个，它的群殴乱斗受到社会的批评。FC 移植自街机的《脱狱》在日本的评价很低，平均分 5.75。

在日本和中国都有大批漫画迷的《七龙珠Ⅲ．悟空传》由 BANDAI 推出，销量曾居第一位／入围 8 次，认知度最高第 5 位／入围 5 次，平均分 6.25。漫画《龙珠》热高烧不，游戏业也不会寂寞。最后是两部 SD 高达系列，在 SLG 中评价都很好。

B 世嘉:同志仍需努力

因为世嘉在八十年代初已重掌街机牛耳，同时锐意推出世嘉一代、二代家用机，但受到了任天堂红白机的强力打压，八十年代中期终于惨败，几乎完全退出了家用游戏机市场。这一个覆没的阴影始终笼罩着世嘉。在当时，对一般的社会舆论而言，任天堂已经成为家用游戏机的代名词。消费者中间流传着这样的口头禅:“相信任天堂嘛!”这样的惯性消费心理当然也影响到软件厂商的态度。所以尽管世嘉五代MD性能明显优于FC(彩电VS黑白?)，而且世嘉提出的比任天堂优越得多的合作条件下，大多数软件厂商仍持消极观望的态度。另外任天堂关于性能更优越的新机种SFC将要发售的宣传也起了一定的牵制作用。所以1989年世嘉生产的21部游戏中只有四部是其他软件公司推出的，其中TECHNOS推出了《雷鸟Ⅱ》、《雷霆计划》，ASMIK制作了《超级梦幻仙境》，由于我们不通知原因，这几部游戏的制作水准稀松平常。值得敬佩的还是世嘉，孤军奋战毫不气馁，凭借街机方面的优势和经验，不断地把优秀的街机节目移植到家用游戏机上，使玩家在可以享受到街机的感觉。这种成功的经验目前已成为世嘉经营动作的一种模式，即首先在街机上推出软件，宣传、经销并接受消费者的检验，然后将那些受欢迎的节目移植到家用机上，减少风险的同时又可以赚取双份的钱，可称一箭双雕吧。在残酷的游戏机市场上，世嘉像一个成熟的有经验的拳手，一点一点有效地向任天堂施加压力，使任天堂不舒服

孤军奋战！创业初期的世嘉

在MD诞生的第一年，节目还很少，且不很成熟，但在当时相比于FC，无论如何也是要引起轰动的。这其中，ACT代表作自然是唯一打进年度十佳评选的街机移植游戏《大魔界村》。另外与之有着相似漂亮精彩画面的街机移植版作品还有著名的《战斧》和《超级忍》，日后，均被视为经典

除了移植街机节目，MD动作类的另一条路就是制作著名卡通电影片的改编节目，如大家非常熟悉的《孔雀王2》、《北斗之拳》和《RAMBO Ⅲ》。对这些节目，我国玩家仍是记忆犹新

↑这是孔雀王2的画面。

射击游戏方面，当年有《世界末日》、《宇宙达人》等街机移植作品及《宇宙雄兵》，均被称作那个时代的代表作品

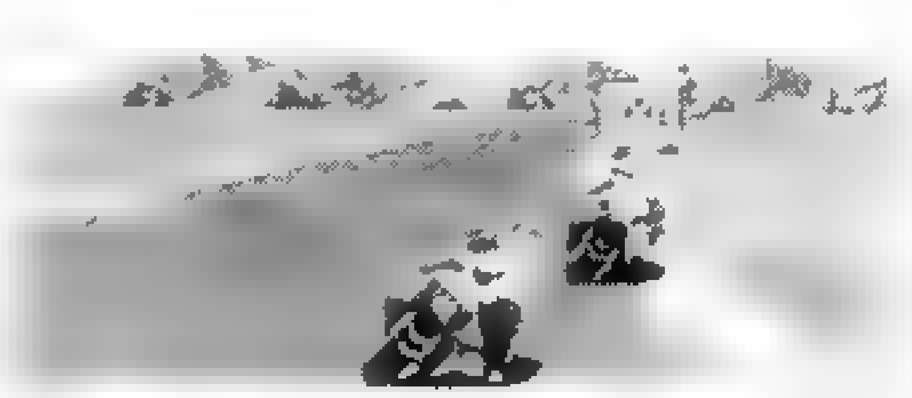
RPG，当年MD一诞生便同期发售的《梦幻之星Ⅱ》自然不能漏讲，另有两个动作RPG《石中剑》与《超级梦幻仙境》，其美丽画面给人留下深刻的印象。

当年的体育游戏亦算丰富，包括了《尾崎直道高尔夫》、移植自街机的《SUPER HANG ON》、《世界杯足球》、《超级联盟棒球》等

“梦幻之星2”诞生!

↑↑可选择4人的队伍　这是中裕司的作品，最新版本是DC版

●《SUPER HANG ON》：9月17日发售。街机87年登场MD版除了移植部分外，也有1对1的赏金争夺等原创模式游戏的速度感较佳，大特色是可以用奖金来给自车装备高性能的配件。销量最高19位/入围7次



↑世嘉MD当时还没能完全发威，不过移植街机时要比FC轻松许多

●《世界杯足球》:7月29日发售　世嘉在游戏中采用了比较少见的从上向下看的视点　操作感是比较差的，虽然主机性能提高了，但人物速度变快的同时，对玩家提出了更高的要求。从24国的队伍中选择一队，进行循环赛，直至捧杯。游戏也可双打　销量最高16位/入围1次

世嘉MD节目述评

(1989年MD发售节目数:21部)

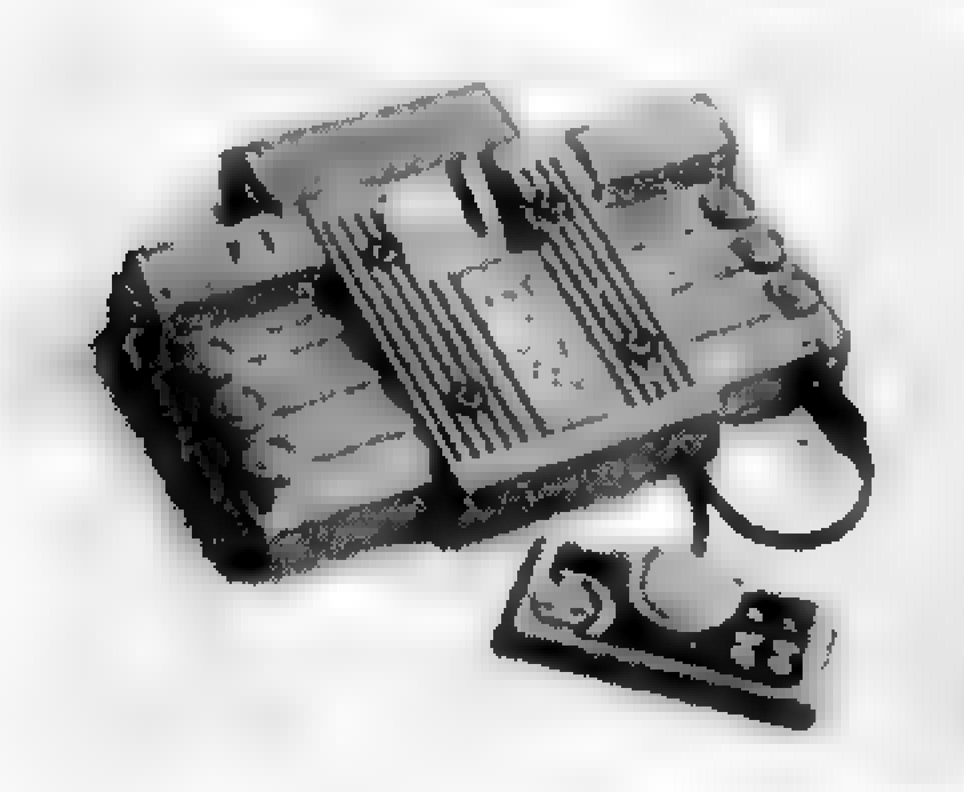
游戏名称	厂商	类型	容量	评分
战斧	世嘉	ACT	4M	7.75分
超级忍	世嘉	ACT	4M	7分
大魔界村	世嘉	ACT	5M	7.75分
天空魔城	世嘉	ACT	4M	6.5分
孔雀王Ⅱ	世嘉	ACT	4M	6.25分
北斗之拳	世嘉	ACT	4M	5.25分
第一滴血Ⅲ	世嘉	ACT	2M	6分
雷鸟号Ⅱ	TECHNOS	STG	4M	7.25分
宇宙达人	世嘉	STG	4M	6.75分
世界末日	世嘉	STG	4M	6.75分
宇宙雄兵	MICRONET	STG	4M	5.75分
梦幻之星Ⅱ	世嘉	RPG	6M	7分
石中剑	世嘉	RPG	4M	6.75分
超级梦幻仙境	ASMIK	RPG	4M	5.25分
超级大战	世嘉	SLG	4M	7.75分
雷霆计划	TECHNOS	SLG	4M	7.25分
高尔夫	世嘉	SPG	4M	7.25分
超级HANG ON	世嘉	SPG	4M	6.75分
棒球	世嘉	SPG	4M	6分
世界杯足球	世嘉	SPG	2M	6.5分
麻将龙	世嘉	TAB	4M	6分

C NEC:风景这边独好

不过在89年，真正让任天堂难过的不是世嘉，而是以邪派功夫著称的PC－E。

美女打天下！PC－E的绝活

PC－E是由日本最大的计算机公司NEC研制的。NEC的计算机在中国当然比不上IBM响亮，但它出资兴办的中日围棋擂台赛却使它在中国大出风头。做为一家大计算机公司，NEC有很强的技术实力，加上大牌软件公司HUDSON的鼎力相助，越来越多的软件商加入（89年达22个，包括IREM、SUNSOFT、TAITO、NAMCO等）。地盘在一点点扩大。自1987年10月30日PC－E发售，就隔三差五地推出新机种、新附设。特别是，88年12月4日发售的家庭用第一部CD－ROM可称为划时代的东西，逼真的演奏及逼真的音响，加上意想不到的540M大容量，令整个游戏世界为之震惊。其余像PC－E LT，CORE GRAFX，SHUTTLE，SUPER GRAFX，CORE GRAFX Ⅱ，PC－E DUO，手掌机PC－E GT，其他还有十余种手柄、摇杆、分插器，以及为了使PC－E完全移植街机而专门研制的"街机卡"等。这个庞大的PC－E大家族，对比FC种机型，无疑是鱼龙混杂。除了不断花样翻新以引起轰动效应外，PC－E的软件路线很简单，她与SEGA MD不同，因为有CD－ROM，所以动画－游戏成为其最大特色。在当时，PC－E可以与电脑的"美少女"游戏匹敌，就画面密度而言，比电脑还要高出4倍；发色上，电脑有16色，PC－E则达512色


↑PC－E的SUPER GRAF X机型。在当时它可算是家族中相当强力成员，效果最好

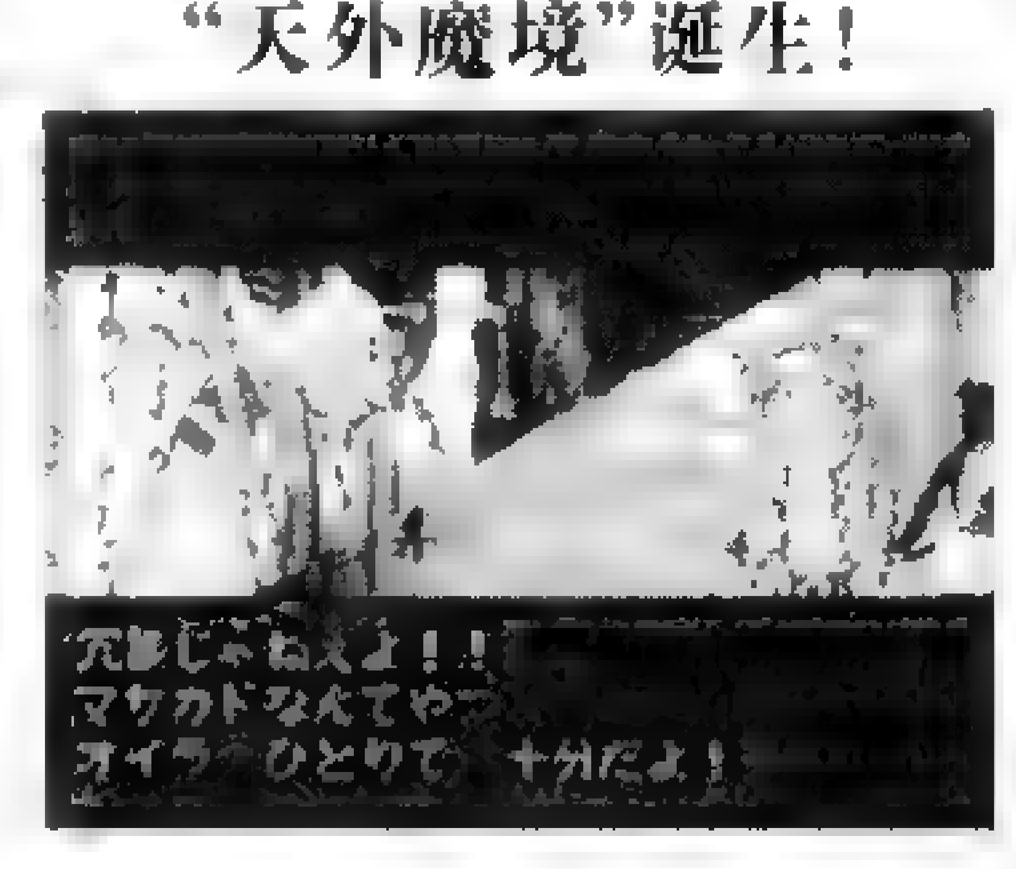
随着PC－E生存空间的日益狭窄，其上游戏便愈发依赖于动画，一般的游戏中都会出现与动画相同的静止画面，或无意义的标题画面，许多游戏更会让动画中的配音者再度配音。如果说PC－E前期还有浓厚的独立游戏制作色彩，那么随着它日益倾向动画的意向，就不可能不跟随动画界起经受"美少女"的洗礼。较著名的有，高桥留美子的《福星小子》，桂正和的《梦之战士Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ》等。美少女系列大约占PC－E销量的60%以上，成为了它的招牌和摇钱树

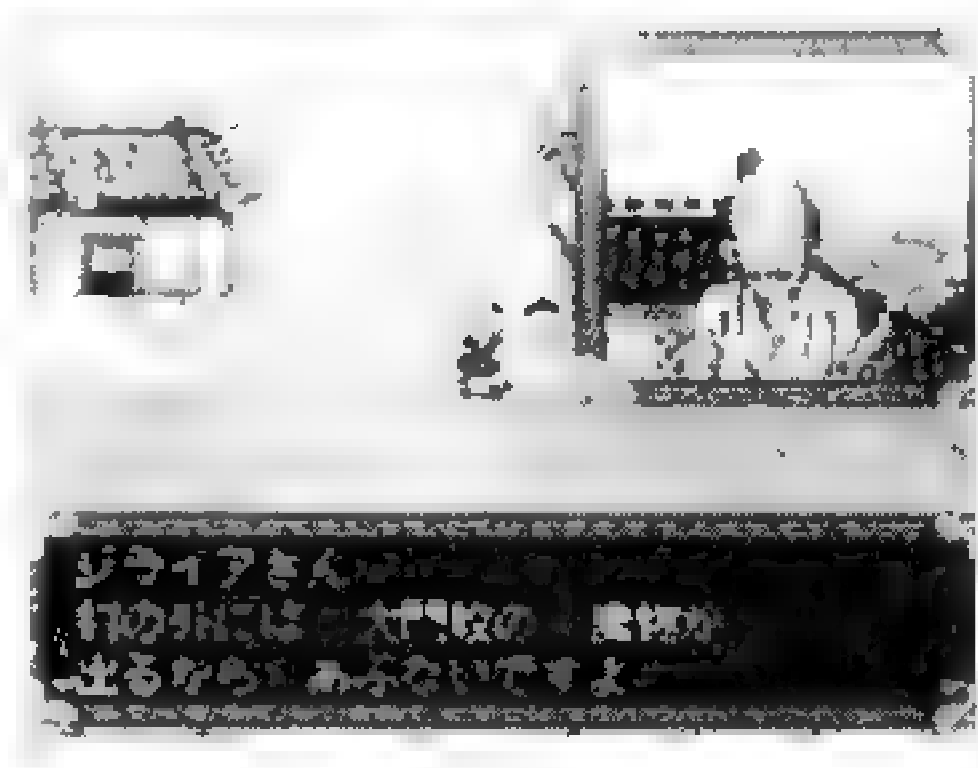
三国乱战、GB掌机突入，都无法影响CD－ROM的冲击！PC－E名作"天外魔境"！

89年PC－E有6部作品入选"十佳"，除了这些猛片外，还有许多知名的经典。如ACT，有街机及FC上的著名作品，NAMCO的《精灵世界》、HUDSON的《小叮当迷宫大作战》、《PC原人》，以及TAITO的名作《忍者战士》等。STG的代表则有《虚之王》、《弁庆外传》、《冒险少年》、《里见八犬传》等

需要重点介绍的是89年6月30日推出的CD－ROM《天外魔境》。这是第一部专用CD－ROM的RPG软件，由广井王子原作漫画改编，HUDSON制作。游戏的大致情节是：很久以前，有个叫日邦格地国家。日邦格四面环海，从几千年前到现在，它都是一个美丽的国家。但是一位名叫玛萨卡杜的男子，几乎使它归于毁灭。玛萨卡杜认为需使日邦格成为一个理想国，就应该消灭一切近代文明。于是他开始了交锋的大破坏。一群顽强的火族人誓死与玛萨卡杜血战到底。经过100天的苦战，终于把玛萨卡杜的灵魂封镇起来。和平终于降临，而火族人也几乎同归于尽。但不久，和平被一帮企图复活玛萨卡杜，夺取日邦格的恶魔所破坏。幸运的是，一个叫自来也的火族后裔，仍旧安全地生存于筑波。他用血和剑揭开了游戏的序幕……

"天外魔境"诞生！





↑游戏对角色外形的塑造很有特色。凭借此作，广井王子当年正活跃在小说和漫画界，后成为著名策划人。"天外魔境"后在多个机种上推出续作，如SS"第四默示录"

为什么游戏要叫做"天外魔境"呢？原因之一是美国人筒德认为日本是一个"奇想天外的魔境"之国。该游戏出场人物150名以上。故事背景设在江户时代，因此歌舞便成为游戏的重要形式。当时的名人松尾芭蕉及水户黄门以及该时代的山川名物均在游戏中展示。借助CD－ROM的超大容量，游戏的场面及人物非常华丽壮观，令游戏者惊叹不已。CD－ROM的另一大魅力是音响，音乐由著名作曲家，奥斯卡金奖得主坂本龙一担任。配音则有鹤广实（女主角），大竹宏，矢田耕司，加藤精三等，均为活跃于电影及卡通配音界的一时之选。

PC－E版《天外魔境》可说是一部具有划时代意义的不朽之作，那时想将其翻版，平均需要40～50小时。销量上最高第5位/入围4次，认知度最高第10位/入围12次。许多年后，人们仍旧把"天外魔境"系列与"勇者斗恶龙"系列，"最终幻想"系列相提并论。虽不中，不远矣。

1989年的十佳游戏

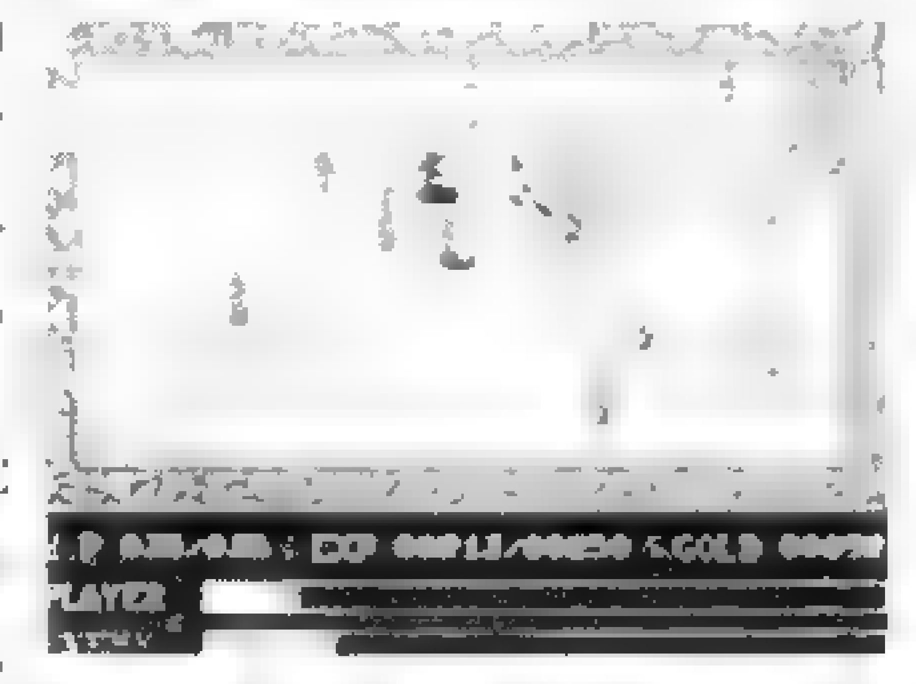
形式	总数	代表作品
ACT	2本	《大魔界村》
RPG	4本	《神剑除魔Ⅱ》
STG	1本	《究极虎》
SPG	1本	《棒球联盟Ⅱ》
SLG	1本	《冒险北海道》
TAB	1本	《麻雀学园》

89年又是PC－E挑战的一年，十佳占去了六佳。而先进的MD登场后虽再度打击了FC一下，却还是有气无力，只有一部游戏被选上，FC仅两部游戏，都只能做陪衬。

一■伊苏Ⅰ.Ⅱ(PC－E)

RPG，89年12月21日，HUDSON出品，CD－ROM

从个人电脑、红白机移植而来，受到好评的A.RPG。收录了第一和第二集的剧情。主人公阿杜尔为了寻找六册"伊苏之书"而踏上冒险之旅，在交待故事时活用了CD的大容量。相比PC版，还加入了原创要素，在故事第二集中，阿杜尔就可以使用6种类的魔法了。其实广大玩家应该对它不陌生，因本系列的第三第四集在MD和SFC上均有推出。主要的视角与游戏中的战斗方式也一直延续至今



本作在销量上最高第5位/入围11次；认知度最高第5位/3次。平均分8.25点

二■魔界塔士SA.GA(GB版)

RPG，89年12月15日，史克威尔，1M卡带

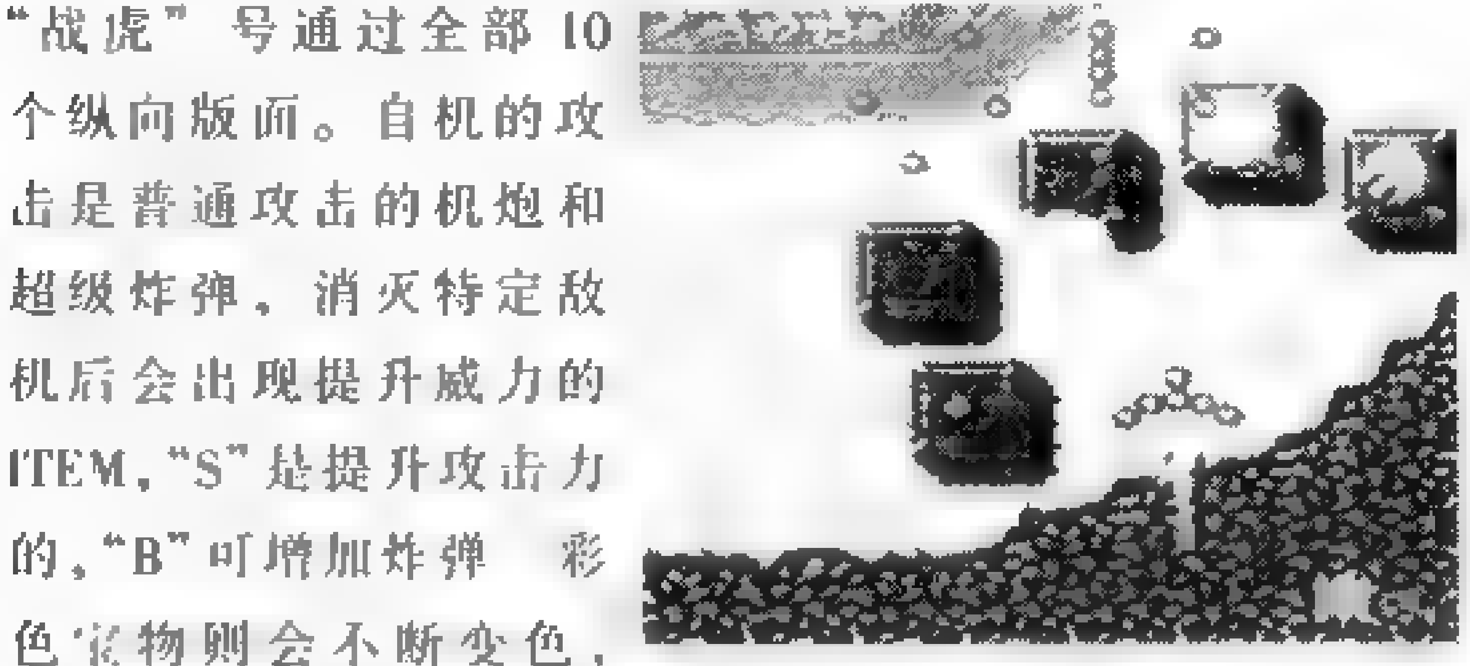
GAME BOY最早的RPG。故事背景是有关位于世界顶点一座巨塔的传说。该塔贯穿存位于不同空间层面的四个世界——大陆世界、海洋世界、空中世界和都市世界。在大陆世界集结四位主角后要通过这四个层面，并于途中击败控制四个世界的玄武、青龙、白虎、朱雀，然后到达最上层打倒最后的首脑。游戏有着亲切熟悉的世界设定，在都市世界与朱雀作战时的背景环境就是以东京为原型的。此后两年间在GB上又连续推出了2代《秘宝传说》及3代《时空之霸者》（完结篇）。可见玩家对SA.GA的欢迎程度。

销售量最高第1位/入围16次；认知度最高第2位/入围18次。平均分8.75点。

三■究极虎(PC－E)

STG，89年3月31日，TAITO出品，2M卡带(HU CARD)

这是TAITO街机名作的移植版，完全证明了PC－E与其他主机在移植作业上的优劣。玩家要操纵武装直升机"战虎"号通过全部10个纵向版面。自机的攻击是普通攻击的机炮和超级炸弹，消灭特定敌机后会出现提升威力的ITEM，"S"是提升攻击力的，"B"可增加炸弹　彩色宝物则会不断变色，不同颜色会带来不同的射击效果，重复等到同色的宝物也能提升攻击力。而攻击力由弱到强共有10个阶段之多，正是"究极虎"最大的特点。FC和MD也曾移植。

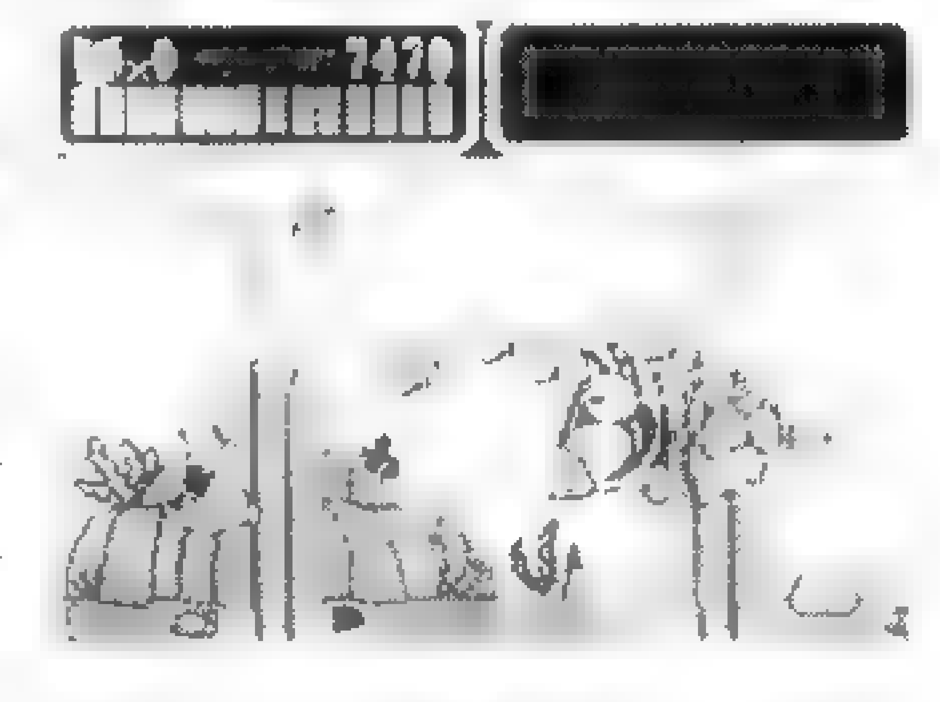


销量最高14位/入围7次；认知度最高13位/入围3次。平均分8.25点。

四■神奇男孩(PC－E)

ACT，89年8月31日，HUDSON出品，CD－ROM

也是从大受欢迎的街机移植过来的，是卡通化的横向卷轴型动作游戏　主角是两位少年勇士甲奥和普利拉普拉，在轻松的气氛下一同打击妖魔和怪兽前进　敌人的造型也并不可怕，只是让人感到有趣。各关BOSS的个性也很鲜明。不同舞台的BGM借用CD优势制作得很有迫近感，画面颜色也非常美丽，漫画感觉强烈。全部共14个STAGE，在动作游戏中算是较长的了。

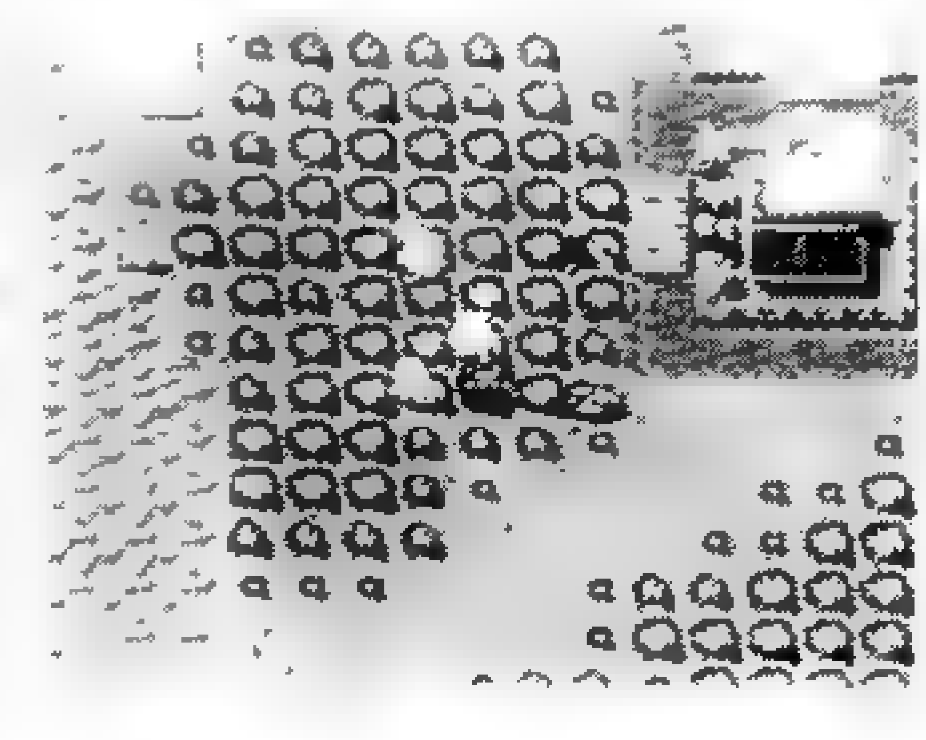


销量最高第14位/入围3次。平均分8.25点。至93年登场已是第Ⅳ代，并且同时在PC－CD和MD上推出

五■冒险北海道(PC－E)

SLG，89年11月22日，サリオ出品，3M卡带(HU CARD)

由于火山爆发毁坏了北海道周边七岛。游戏主人公——大地君一家人的使命就是把这些被火山灰覆盖的不毛之地重建成绿色家园。但这还不够，必须把制造荒漠的波顿一族全部打倒，才能换来真正的安定与和平。



大地君首先要做的就是清除地面的火山灰。其后根据季节

种下作物并防止波顿的破坏。收获后拿到市场去卖掉后买来菜苗树苗等农作物种养，当岛上面积达到70%，该岛的波顿族首脑就会向大地君挑战，若胜利便可前往下一座岛。这是一个颇具创意的新鲜游戏。平均分8点。

六■麻雀学园(PC－E)

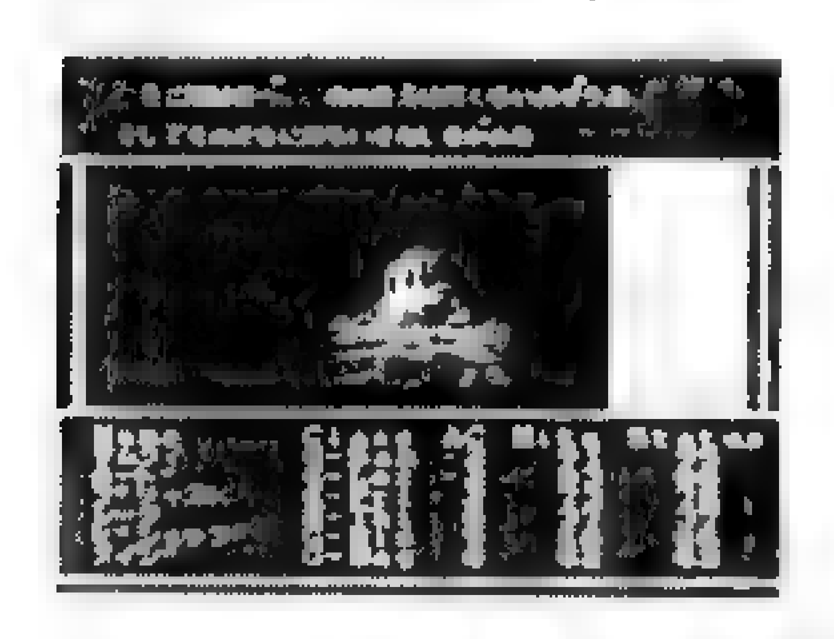
TAB,89年11月17日,FACE出品,4M卡带(HU CARD)

分为"学园战"和"全国战"两种模式。在学园模式中，要击败6位学生和3名教师，然后与最强雀士：学园长胁板王子对决；全国模式则要击败支配全国各省县的49名黑暗雀士。旅途中每次作战胜利可以增加持有点数。与七位中BOSS交手还能得到特殊道具"黄金牌"，借以同最后的大头目对抗。本节目是有趣的麻雀游戏，移植自街机。

本作在销量上最高达到第5位/入围4次；认知度最高第4位/入围15次。平均分8.25点。

七■神剑除魔Ⅱ

RPG,89年2月21日,ASCII出品,2M＋64K卡带



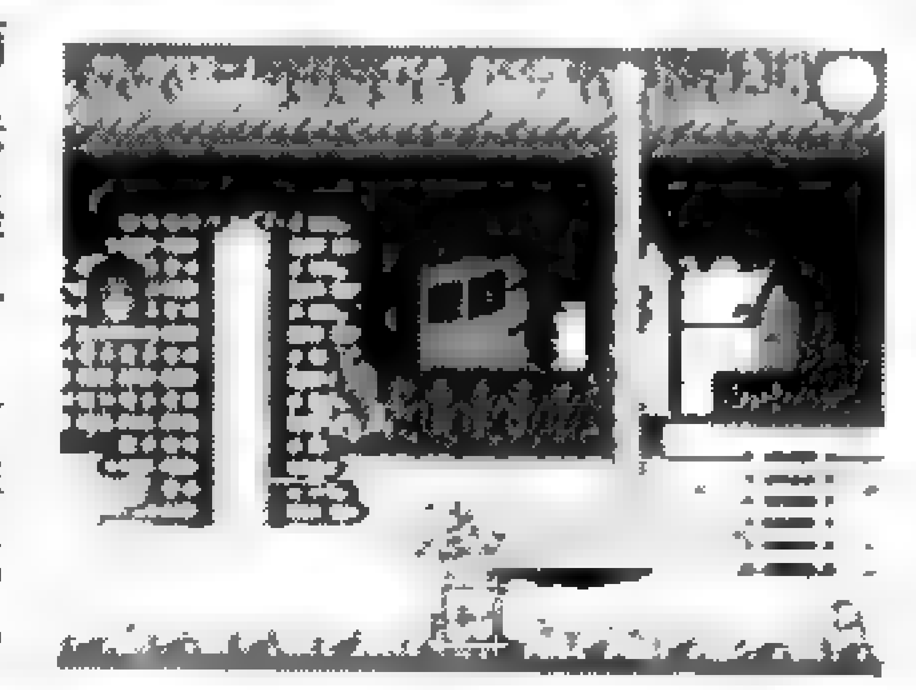
从电脑版同名游戏移植而来的3D迷宫型RPG。主角要组成一支多人的队伍从迷宫第一层一直向上通往第六层，最终目标是打倒恶龙。系统与前作基本相同，地图有所变化，难度增加。打倒后能得到大量经验值的怪物很少，所以练级绝非易事。FC版增加了电脑版所没有的村正刀、圣之铠、手里剑等装备和道具。此后因玩家呼声极高，系列作品不断在FC、GB、PC及SFC推出续作，至今已达Ⅵ代。

本作销售量最高第6位/入围5次；认知度最高第3位/入围27次。平均分8点。

八■大魔界村(MD)

ACT,89年8月3日,SEGA出品,5M卡带

CAPCOM街机名作的移植作品，是《魔界村》的续作，以高难度的技巧要求和漂亮画面而受到玩家青睐。主角阿萨共有6种武器，宝箱中可以取得，具备魔法能力后武器性能提升。魔境共有5个STAGE，如果想轻松通关，必须熟练武器的性能，以全部发挥其威力，打倒BOSS！国内的玩家对这个节目想必非常熟悉，而移植度颇高的《大魔界村》在MD诞生之初确实起到了不可磨灭的作用。



销量最高第10位/入围21次；认知度最高第7位/入围25次。平均分7.75点。

九■棒球联盟Ⅱ(PC－E)

SPG,89年8月8日,HUDSON出品,3M(HU CARD)

热门棒球节目第二弹，比起前作在各方面都作了改良，如视点由斜上型改为下视型。这游戏无论是画面、音响还是操作性，即使以今天的标准来看，也称得上一流水准，棒球的实际表现，效果音的合成，3D型画面的迫力，很有些次世代机上同类游戏的味道。新作中加入了全新模式和新选手新团队，共有5种模式和12支队伍可供选择，还有两只隐藏球队哦！可惜多数国内玩家无缘一见，且运动类游戏在中国远没有在日本吃得开，所以这里不多说了。

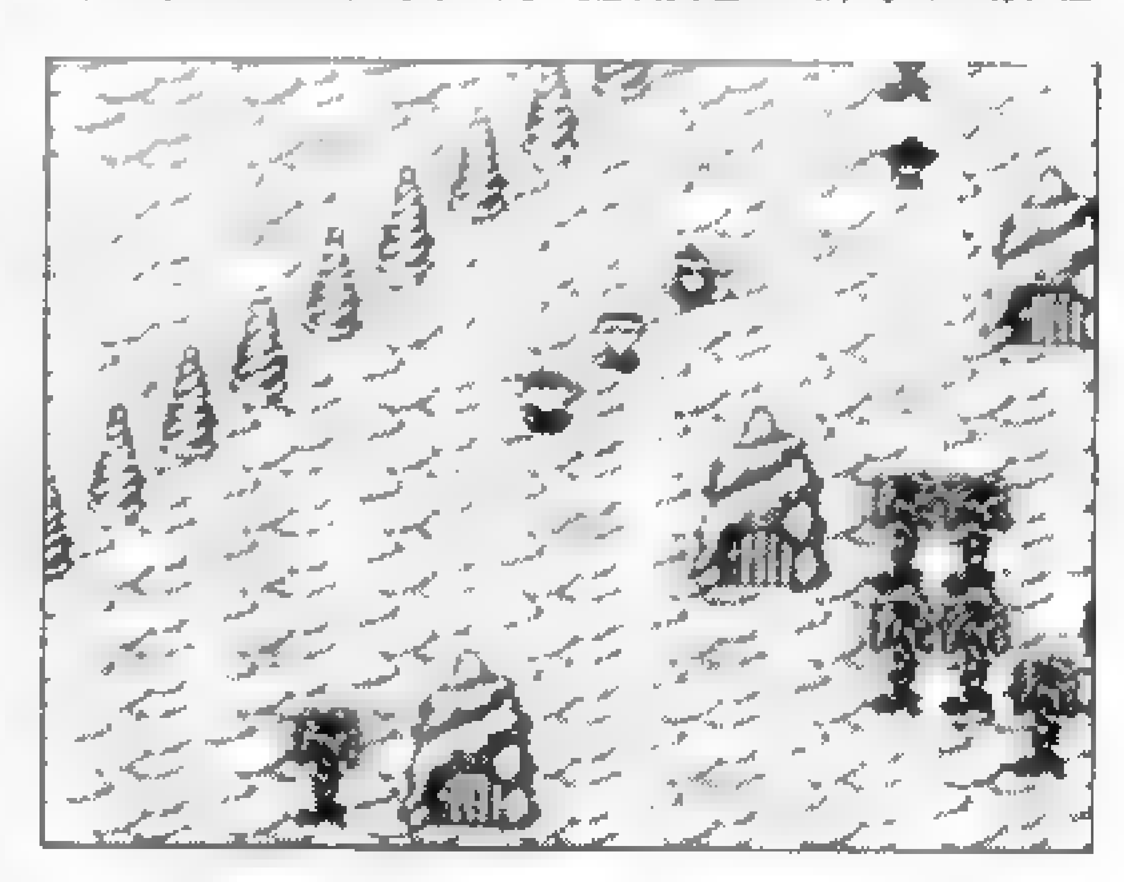
销售量最高第14位/入围1次；认知度最高第19位/入围1次。平均分7.75点。

←棒球的人气就是高，不但在家用机上，后来的街机不也有许多棒球游戏吗？世嘉甚至用NAOMI基板来制作"野球"游戏

十■MOTHER

RPG,89年7月27日,任天堂出品,3M＋64K卡带

作家系井重里参与制作的第一个RPG，可说是正统派指令选择式RPG。最多可以组成3人的队伍进行冒险。时间设定在1988年，地点则是在美国。主角是一群求知欲旺盛的少年，为探明近期发生在人们家中的一系列异常现象而外出旅行，世界观的设定都是基于现实生活。游戏有着近似于动画片的景象及人物设计，整体在轻松幽默的气氛之下进行，行动自由度很高。另外有一些较特殊的设定，如存贮进度是以给爸爸打电话来进行的。本节目当时在日本引起的轰动之大是十分罕见的。不过尽管大受欢迎，任天堂却时隔五年才于SFC推出其续作，即94年的《MOTHER2.基卡的反击》，这也许是一种策略吧？但原定于在N64磁碟系统上推出的《MOTHER3》，即因为新次世代机的乱战而渺无音信。



↑可算是反勇者派的作品吧！

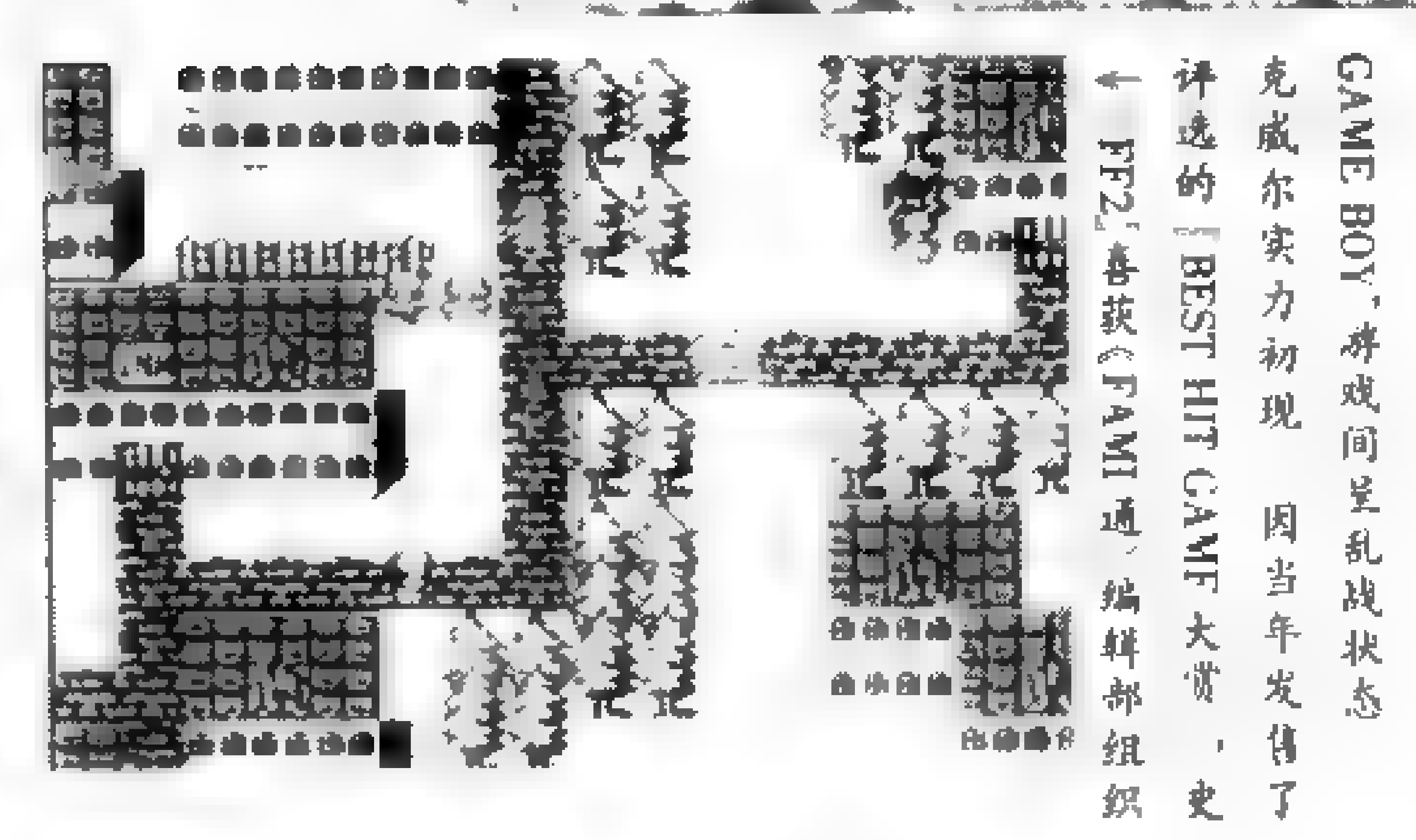
销量上最高达到第2位/入围15次；认知度最高第2位/入围20次。平均分7.75点。

1989 年度综合大奖

全新系统的 RGP《最终幻想 Ⅱ》

这是一部与通常 RPG 常识迥然不同，具有独特系统的作品。无论如何，取消经验值和水平级别这一点是崭新的。而且登场人物极具个性，戏剧性的情节此起彼伏！对于玩厌了以往 RPG 的人来说非常过瘾。

不过这部作品是 88 年底推出的，而成 89 年的游戏之王，是不是也说明 89 年缺乏顶尖作品呢？

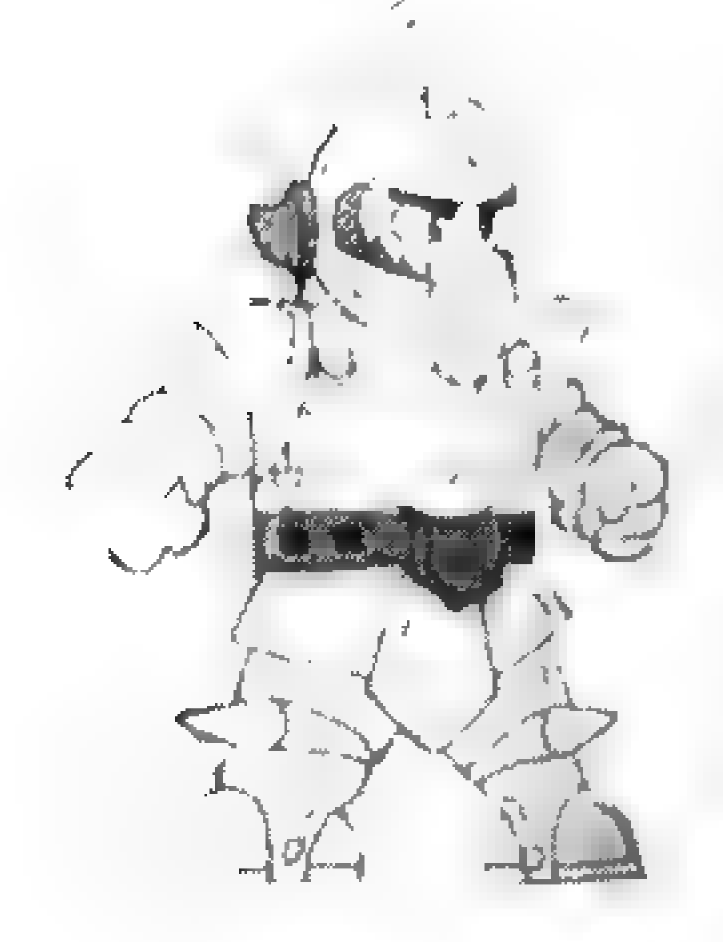


←『FF2』各获『FAMI通』编辑部组织评选的『BEST HIT GAMF 大赏』，史克威尔实力初现 因当年发售了 GAME BOY，游戏间呈乱战状态

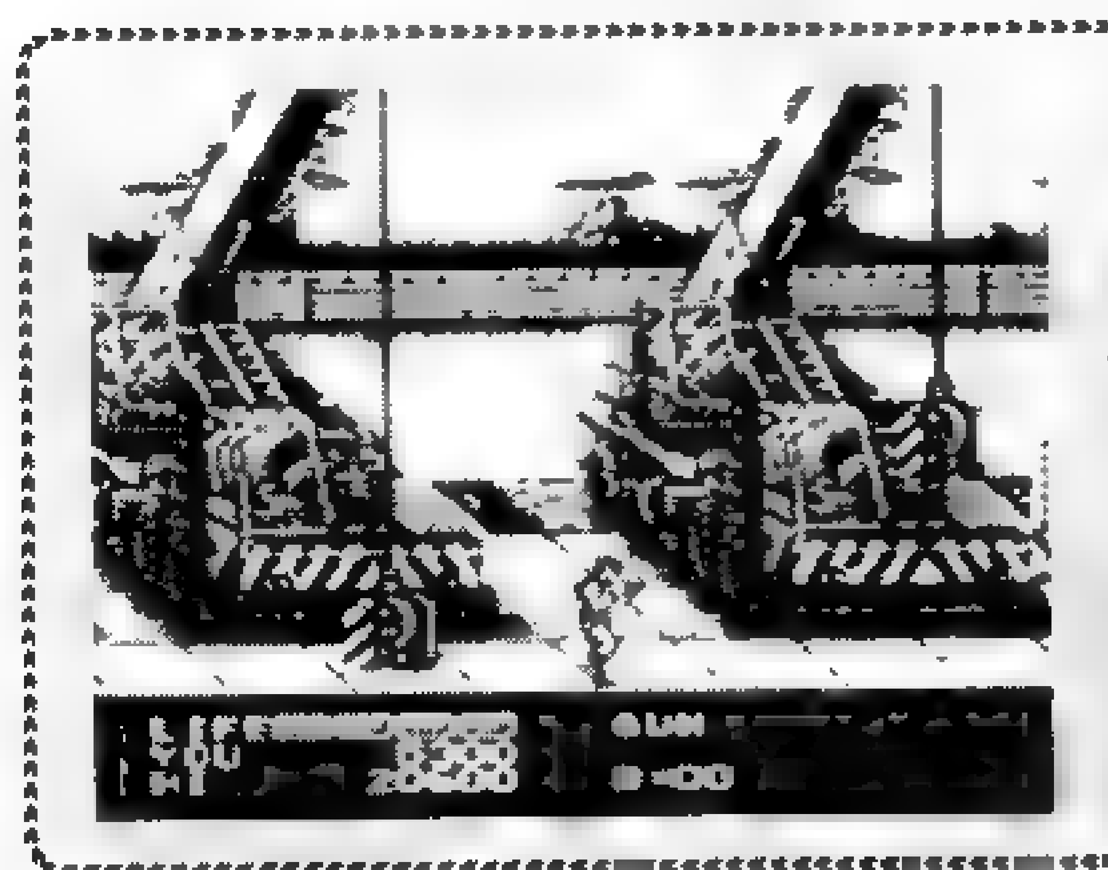
奖别	游戏名称	奖别	游戏名称
剧本奖	任天堂侦探俱乐部 2(FC，任天堂，卡带)	SLG 奖	星际保卫战(PC－E，HUDSON，HU CARD)
背景音乐奖	妈妈(MOTHER)(FC，任天堂，卡带)	SPG 奖	正统高尔夫(PC－E，NAXATHU CARD)
角色设计奖	嘿点人战(QUINTY)(FC，NAMCO，卡带)	AVG 奖	任天堂侦探俱乐部 2(FC，任天堂，卡带)
画面奖	大魔界村(MD，SEGA，卡带)	ACT 奖	大魔界村(MD，SEGA，卡带)
演出奖	镜国传奇(PC－E，胜利音乐产业，CD－ROM)	麻将奖	麻将学园(PC－E，FACE，HU CARD)》
构思奖	冒险北海道(PC－E，HUDSON，HU CARD)	PUZ 奖	俄罗斯方块(GB，任天堂，卡带)
话题奖	麻将学园(PC－E，FACE，HU CARD)	TAB 奖	超级桃太郎电铁(PC－E，HUDSON，HU CARD)
长销奖	超级马里奥 3(FC，任天堂，卡带)	RPG 奖	最终幻想Ⅱ(FC，SQUARE，卡带)
	勇者斗恶龙Ⅲ(FC，ENIX，卡带)	A.RPG 奖	伊苏Ⅰ．Ⅱ(PC－E，HUDSON，CD－ROM)
	最佳投手(FC，ASCII，卡带)	STG 奖	究极虎(PC－E，TAITO，HU CARD)

●1989 年的游戏类别大奖中，PC－E 风头出尽。另外，当年发售的 GB，使得不少软件公司对手掌机产生了浓厚的兴趣。虽然卡带的容量较小，但也可以作出游戏性很强的作品，"TETRIS"的大流行正说明了这点。是年，FC 主机的表现令人失望。

1989 年各主机软件生产情况



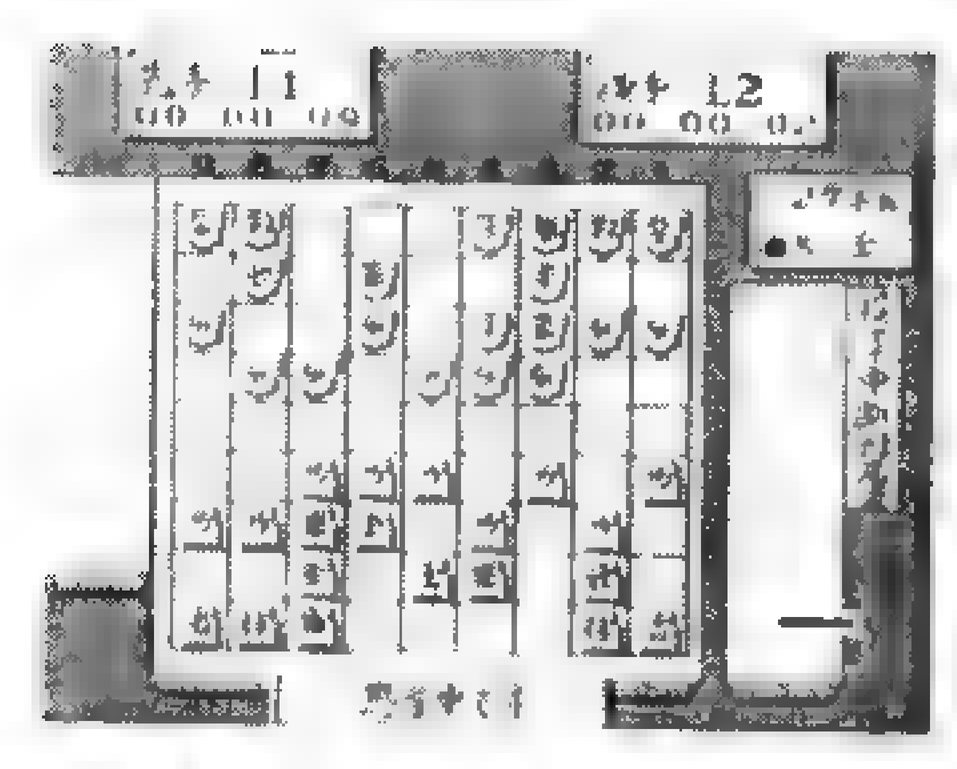
机种	任天堂(共 161 部)		世嘉 MD(共 21 部)		PC－E(共 75 部)		GB(共 25 部)
类型	数量	代表作品	数量	代表作品	数量	代表作品	数量
ACT	35	恶魔城传说	7	大魔界村	25	神奇男孩	6
STG	17	冲破火网	4	雷鸟号 2 代	12	究极虎	
RPG	25	神剑除魔	3	梦幻之星Ⅱ	9	伊苏Ⅰ、Ⅱ	2
仿真 SLG	12	苍狼与白鹿	2	超级大战	3	冒险北海道	
推理 AVG	27	游游记			3	宇宙铁汉	
SPG	31	明星棒球	4	高尔夫	18	棒球联盟Ⅱ	6
PZG	3						6
TAB	9	弹珠台	1	麻将龙	5	麻将学园	5
其他 ETC	2						

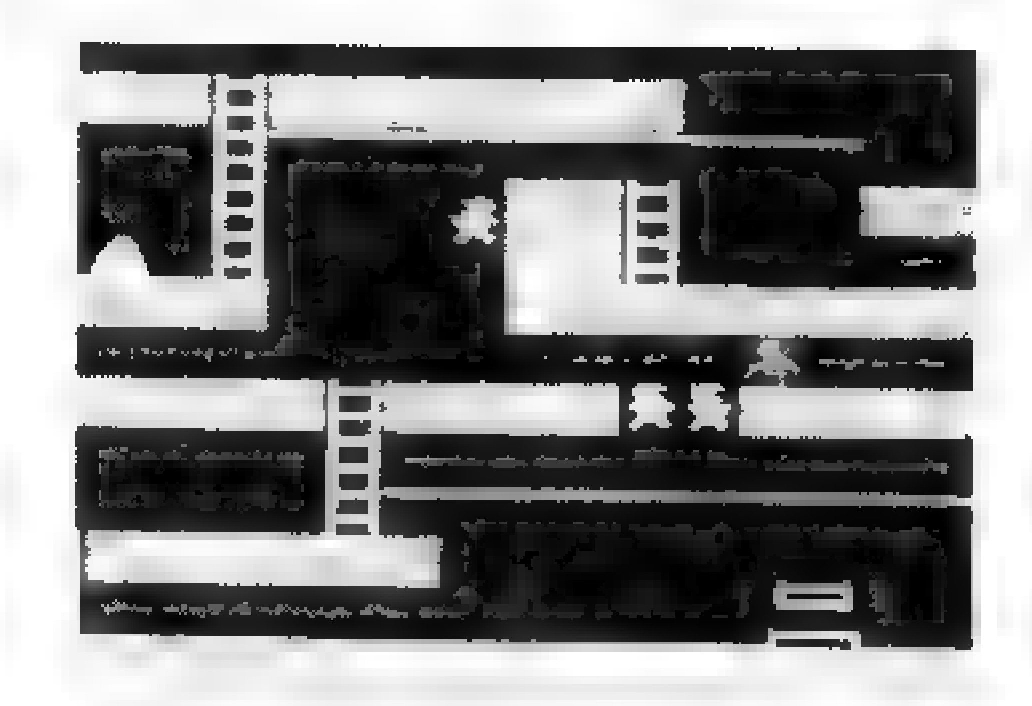


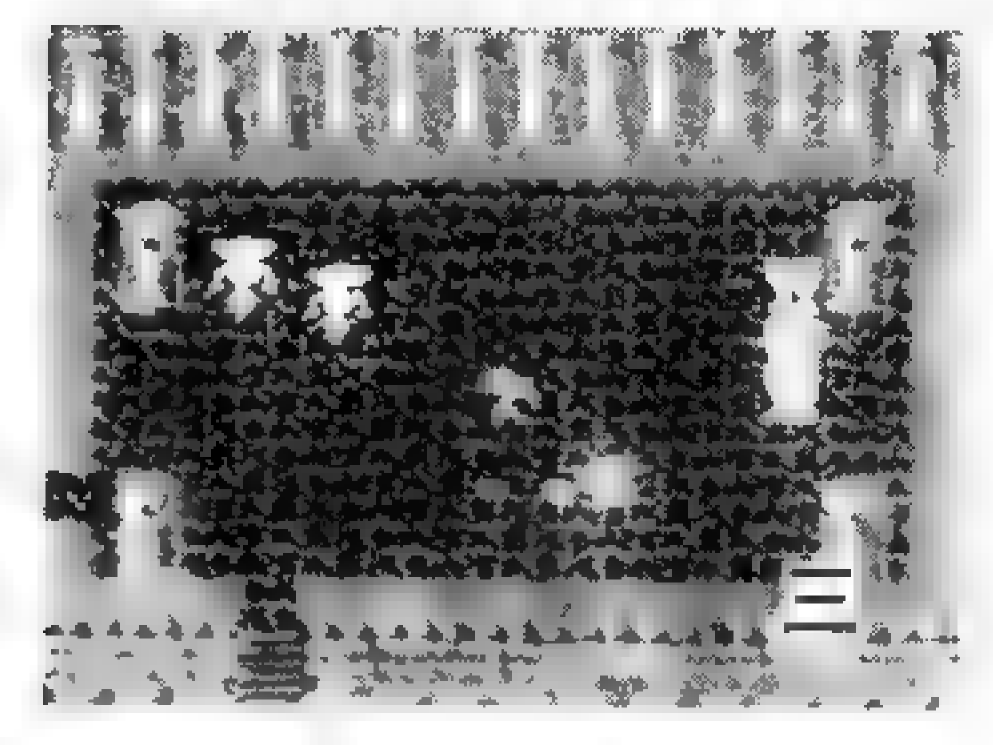
ACT 的出路？

ACT 其实是一个覆盖面非常广的游戏类型，它既可以包括传统的清版过关，更可以将体育类游戏划进来，像足球类。其他诸如赛车游戏也好，音乐类的啪啦啪也好，其实都可以算是 ACT。更别说射击和格斗类了。因此，日本有些游戏类书籍往往将游戏类型细分成 2 种甚至 3 种，通常是一主一副。当然，也并不是说只有 ACT 才是主类型，像 RPG 就可分为动作 RPG 和模拟 RPG，等等。我们通常只是将某个游戏最主要的玩法定为该游戏的"类型"。

影响巨大之元祖家用机游戏







一■最早使用电池记忆的卡带游戏是?

●《森田将棋》(87.4.14/SETA)

玩游戏当然要记忆进度，现在看来理所当然的事情，当初一定是RPG游戏卡带才会这样做的吧?因为RPG的流程很长啊?错了。意料之外的游戏是将棋。而更早能够记录游戏进度的，是磁碟版的《塞尔达传说

二■第三方软件商推出的第一个游戏是?

●《挖金子》(84.7.20/HUDSON)

任天堂以外的公司，只有哈德森最早发卖FC游戏。FC发售之初，84年《大金刚3》之前那17本，都是任天堂出的。第二轮才轮到NAMCO的《蜜蜂》出来。

三■第一个使明星在游戏中出现的是?

■《银河传承》(86.11.6/IMAGINEER)

"当然是《中山美穗的快乐中学》了!"这回答是错的。86年的那部作品的确是最早起用偶像角色到游戏中的，但更早的《银河传承》主题歌是由荻野目洋子唱的。

四■家用机上第一个改编自电影的游戏是?

●《成龙踢馆》(85.6.21/任天堂)

源自当年JACKY陈主演的《スパルタンX》也。游戏中的声音合成也是头一遭，主人公"啊吃呜"、"哇呀"!

五■最早以动漫画为"原作"的游戏是?

●《大力水手》(83.7.15/任天堂)

本游戏与《大金刚》同时发卖。主角后来还在《英语游戏》(83年/任天堂)中出来过。

六■最早对应FC麦克风的游戏是?

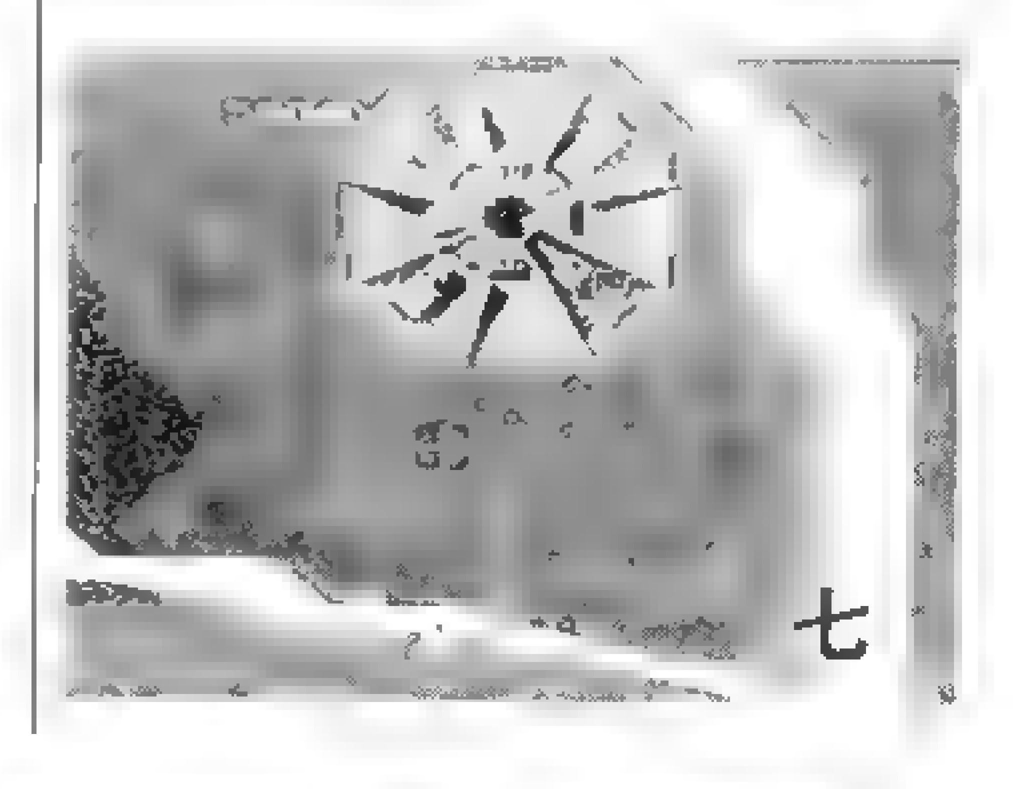
●《FAMILY BASIC V3》(87.2.21/任天堂)

原装FC副柄上有个MIC，用到它的游戏可太少了。本作是第一个用到此功能的。后来哈德森在86年的STG《バンゲリングベイ》中用MIC可以呼叫敌机

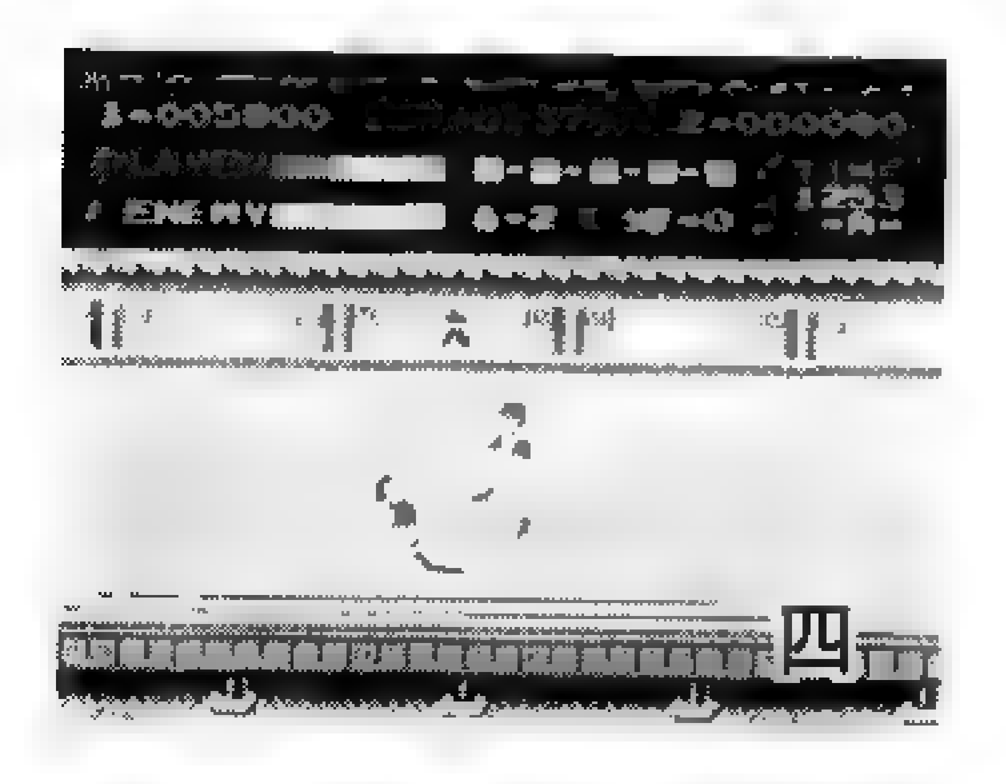
七■哪个游戏最早使用秘技?

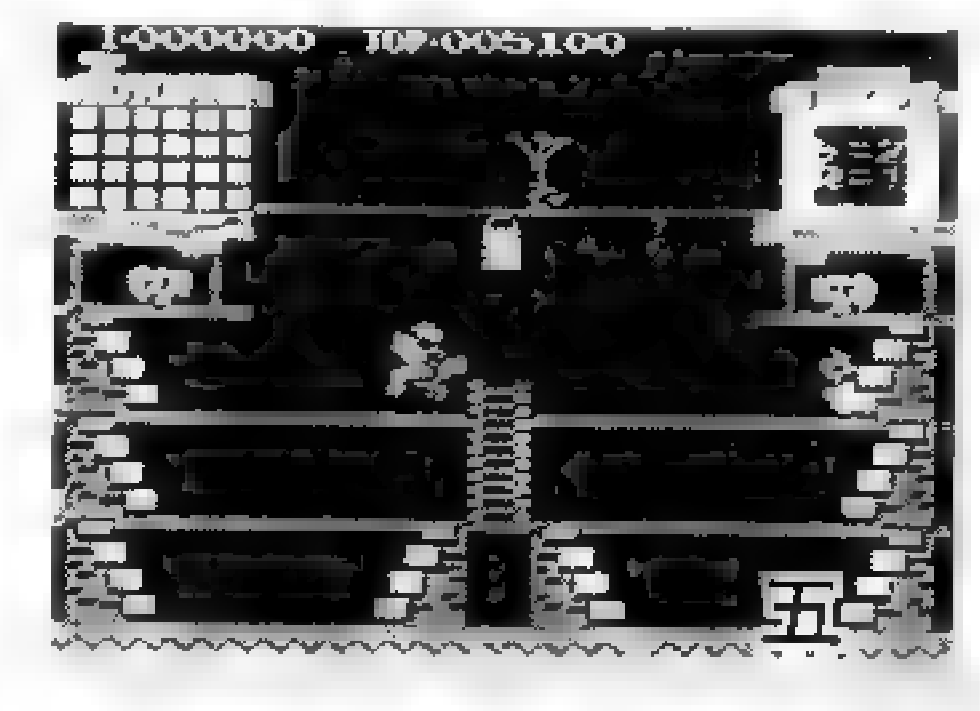
●《铁板阵》(84.11.8/NAMCO)

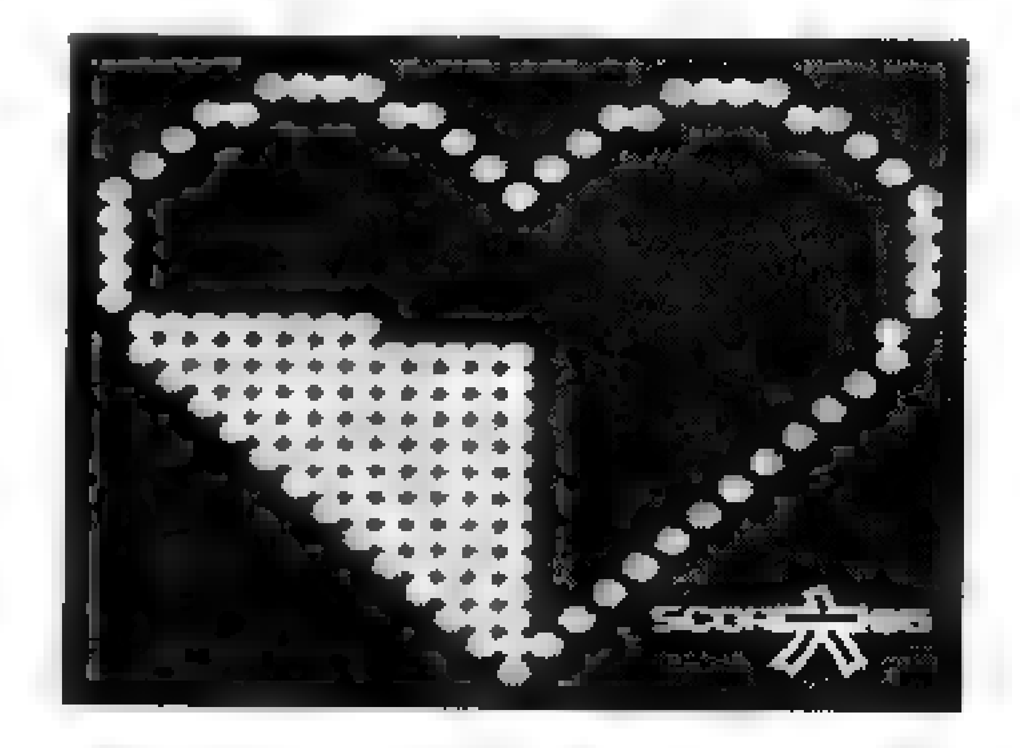
本游戏中，只要输入指令，是可以使用无敌模式的。

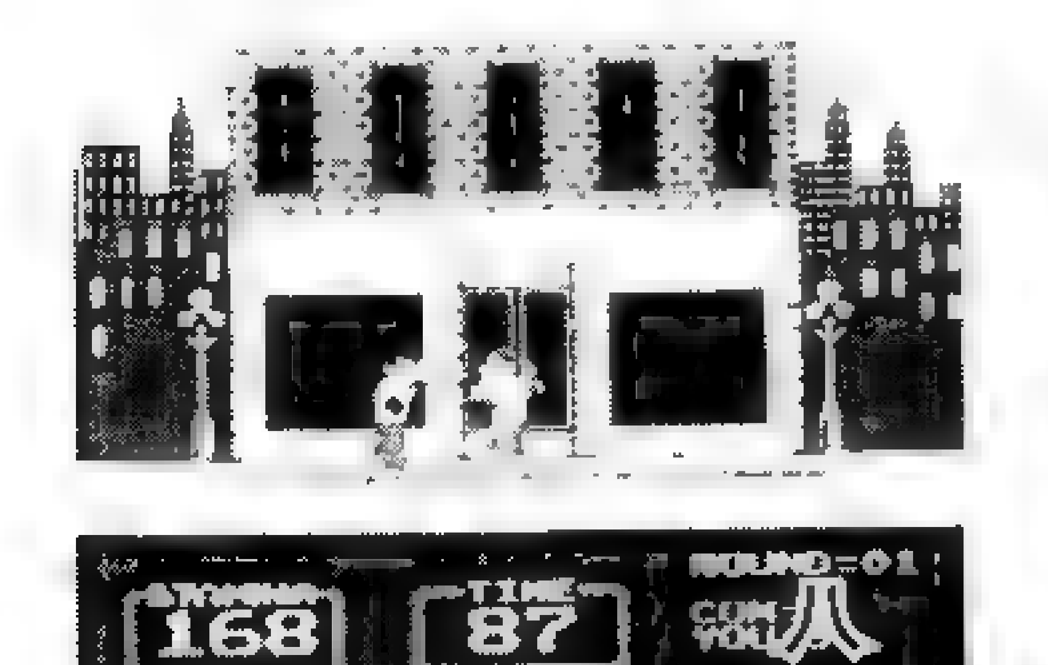


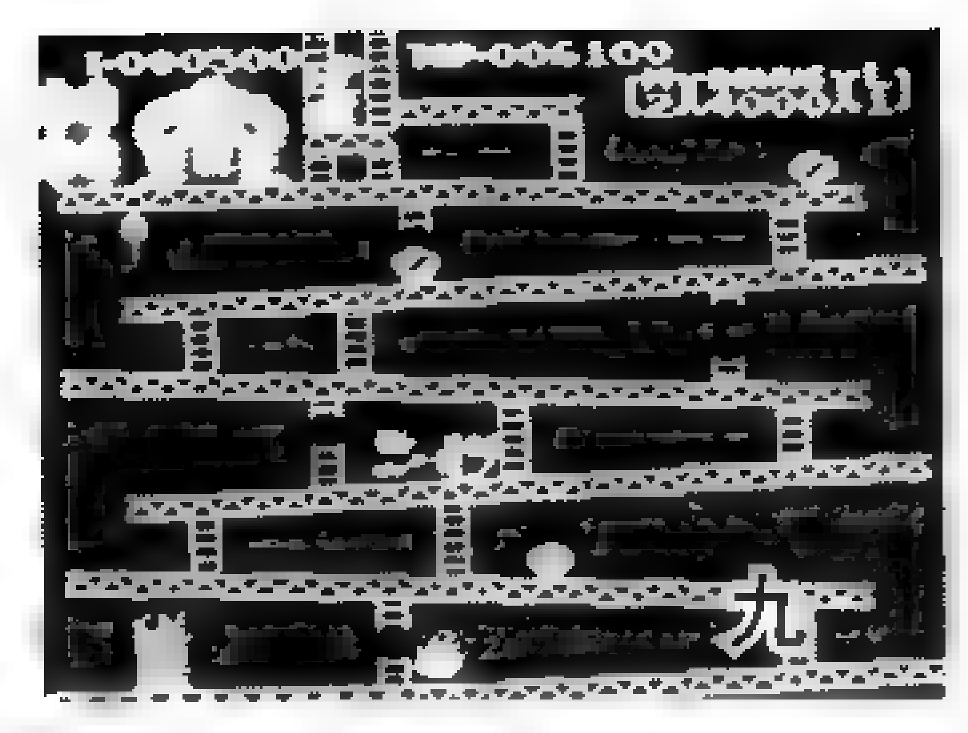
你都玩过吗~这些元祖游戏

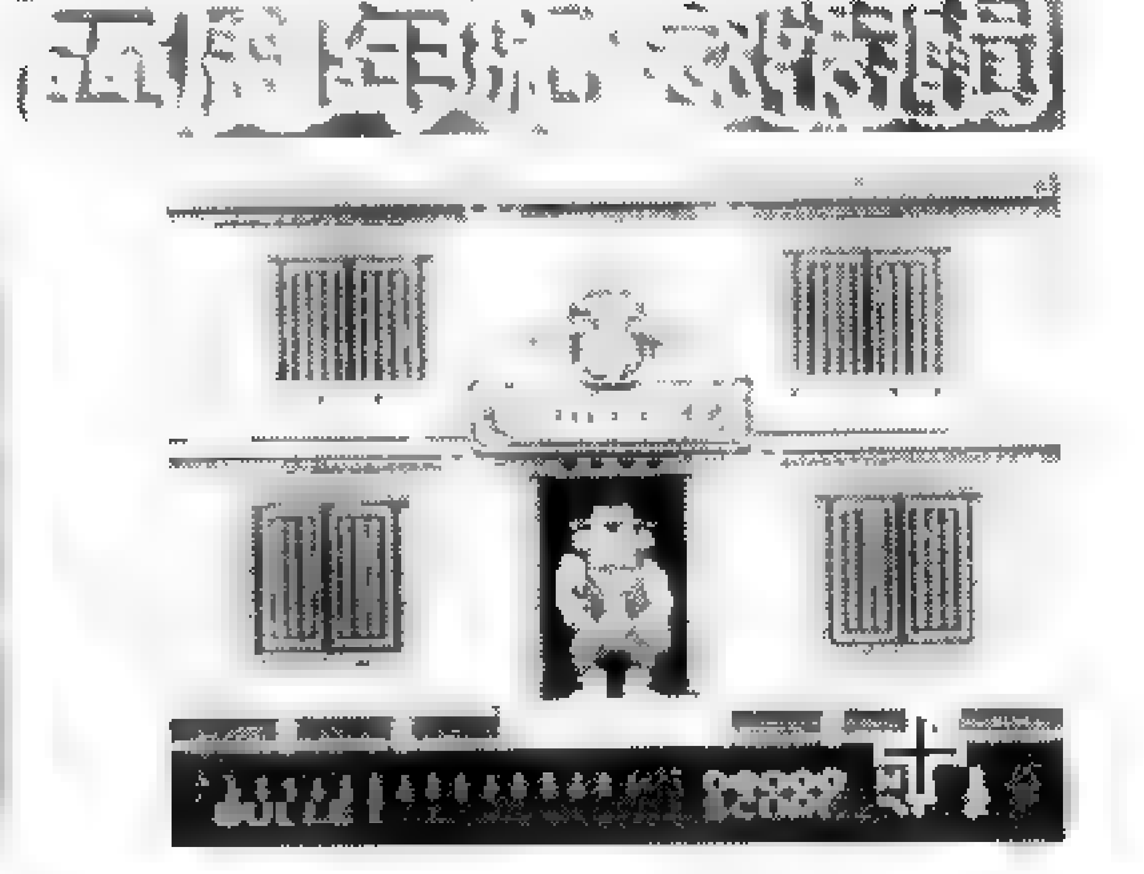


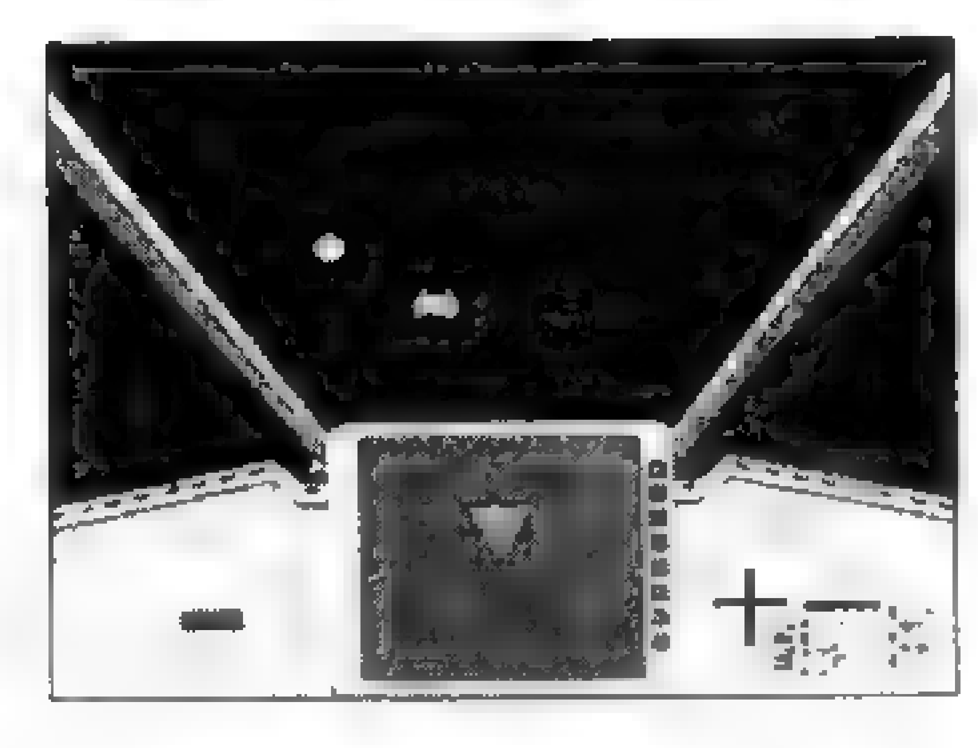


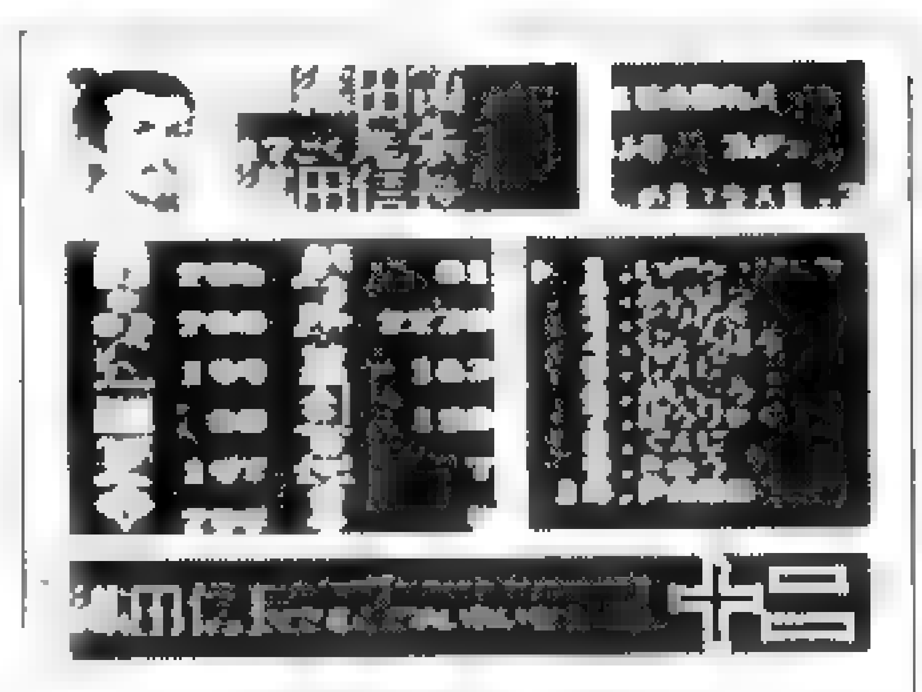












八■堪称 FTG 始祖的是?

●《街头小子》(84.11.14/任天堂)

街霸Ⅱ和饿狼传说等大注目作品都是1对1格斗的,大家都知道 FC 上的这部作品可作为它们的元祖。后来的空手道动作游戏《カラテカ》于 85 年 12 月发售

九■第一个系列化的游戏是?

●《大金刚》(83.7.15/任天堂)

可别以为是马里奥系列哦。任天堂在游戏界出道时靠的是大金刚系列来赚钱呢!它也是 FC 最早的系列。只不过后来马里奥一登场,便成了任天堂公司的主力系列。

十■最早使用 FC 外接端子的游戏是?

●《荒野枪手》(84.2.18/任天堂)

刚买 FC 时大家可能不清楚那个端子是干啥用的,除了打枪还可以接充气摩托车呢。第二部使用光枪的游戏是同年《打鸭子》。

十一■最早使画面呈现出 3D 效果的是?

●《银河大战》(85.12.6/NAMCO)

这是以游戏者的视点进行的 3D 游戏,要将宇宙中的敌机击落。3D.RPG 元祖则是 86 年的《魔洞战记》。

十二■FC 上定价 1 万日元以上的游戏是?

●《信长野望 战国群雄传》(90.2.3/光荣)

11800 日元。可真是天价,光荣还有许多 9800 日元的游戏。84 年任天堂的《家庭ベーシック》连键盘共售 14800 日元,但这里讲的只是软件

十三■第一个以女性为主角的游戏是?

●《华路休得的冒险 时之键传说》(86.8.1/NAMCO)

主人公叫做华路休利,本作在推出两个月后便有其他厂商推出女性主角的游戏了。

十四■首个使用真实人物姓名的游戏是?

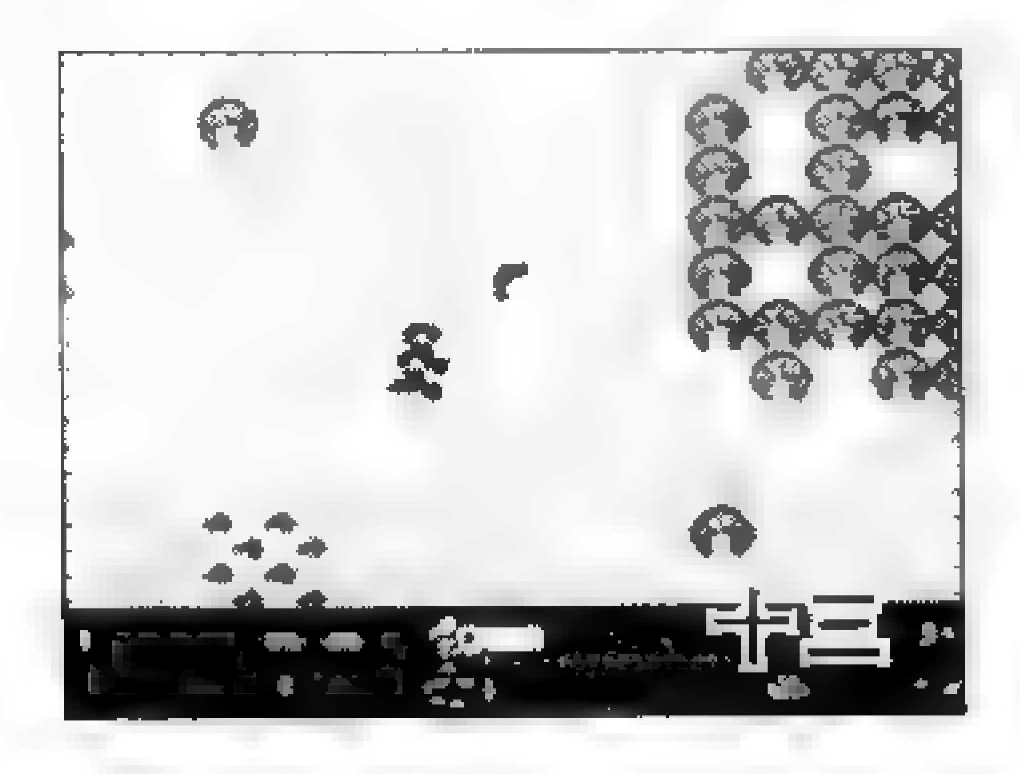
●《本将棋内藤九段将棋秘传》(85.8.10/SETA)

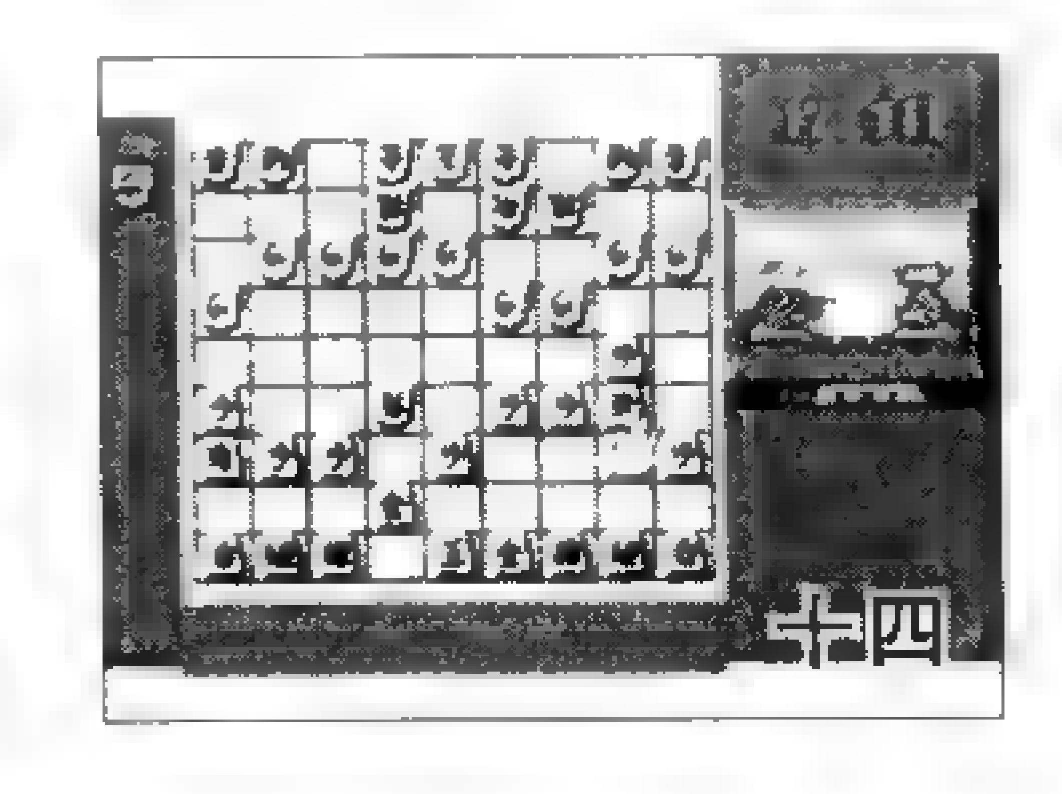
角色便是实在的人物。另外本游戏也是将棋类游戏的元祖。

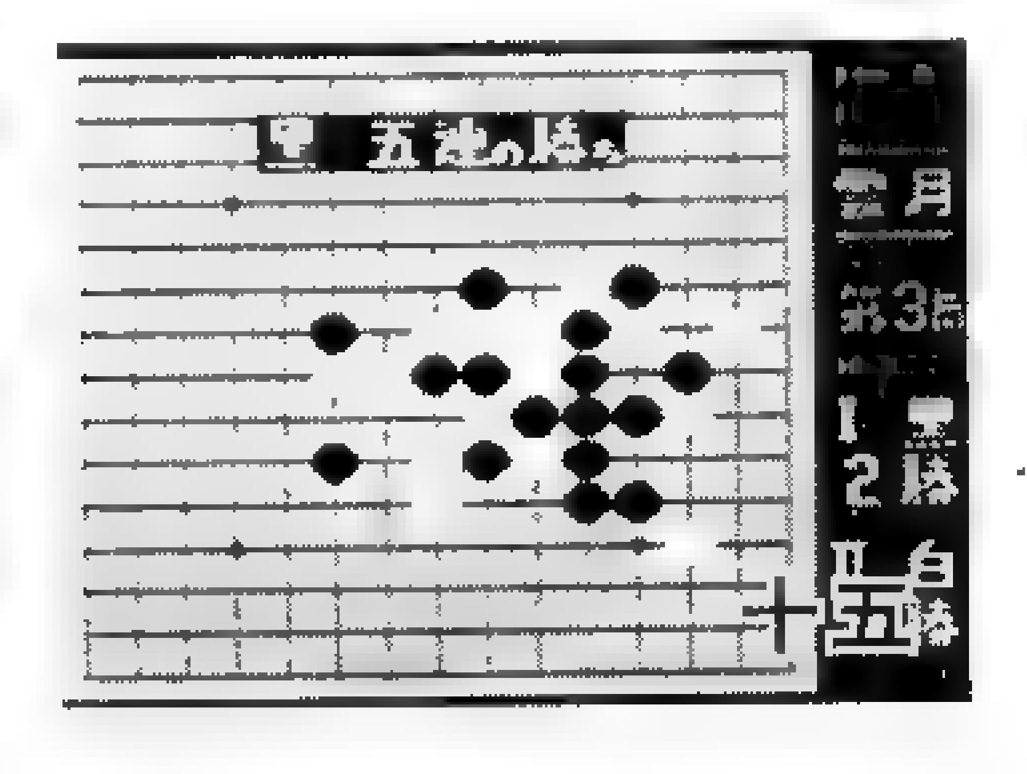
十五■首次在画面上使用汉字的游戏是?

●《麻雀》/《五子棋》(83.8.27/任天堂)

这两个游戏都使用了汉字,因为是在同一天发卖,所以都是元祖,也是 TAB 类游戏的元祖?







SHADOW PHOENIX

来到杂志社也可以说是"邂逅相遇、與子偕臧"啊(有人又臭拽啦)……

一开始根本从事与现在毫无关系的工作……

不知从哪一天开始就走上这条"不归路"、踏上这艘"贼船"……

曾经被 AKIRA 当作是软体动物(因为别人说本人与其长得很像?)……

在特工黄从福州来京时曾一度让这位格斗达人无所适从(对战 FTG)……

当初青春的热血让自己觉得仿佛有着三头六臂一般,每天总有干不完的活……

曾经"掌管"数个栏目(包括攻略、介绍、评论等等),成就感十足……

《大墙画廊》让我真正感到"三千宠爱于一身"的味道……

《大墙画廊》也让我明白了许多:欢喜、苦痛、团结、背叛、血汗、浪漫、梦想、爱、友情、执着、放弃、矜持、痴情、追求以及对天气和人生的感悟(其实大多数是耍贫嘴)……

开创了《乱舞势力》后总被朋友们看成是 SNK 的 SPY(可惜自己不是,要是该是一件多美好的事情啊!)……

在编辑部中年龄最大,可最淘气的由隐藏人物转职升级为???(我也不知道)的角色……

始终有着将自己的真身增肥至标准体重的抱负(但至今无法实现)……

总爱臭拽、被大家认为是极度狂妄的一代 PHOENIX(看,又拽啦!)……

99 年初在《大墙画廊》中变身为 SHADOW 和 PHOENIX 两人……

一度因为特工黄、软体动物、KING、老 D 等人的离走才感到友情的珍贵和一种失落的迷茫……

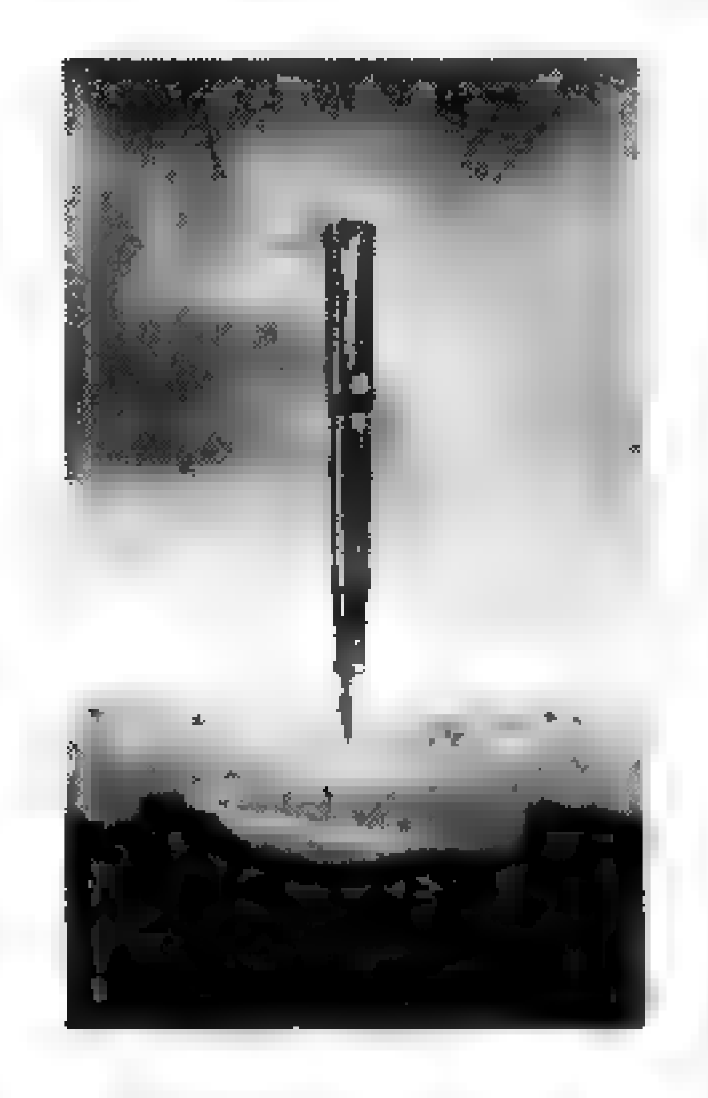
尽管喜欢 FTG,但真心希望人与人之间没有欺骗、peace and happy……

无论是否依旧"在野",永远认为游戏是人类不变的朋友,希望大家的 heart will go on and on and on……

记得在以前的《大墙画廊》中我曾经写过下面的这段话,也以此作为我对杂志五周年和朋友们的贺词吧!

每个人的面前都有不止一条道路,虽条条大路却举目不见尽头,也不能预知路途上的坎坷崎岖,但必须作出选择,不上路也是一种选择,一切都需要无比的勇气,并接受自己选择所带来的一切后果。其实一切的一切,无论苦与乐、喜与忧、成与败、得与失,全都是人生所必经之路,所以不要再强求追逐那纯粹的幸福快乐,而妄想逃避相对的责任和痛苦。有时我们就要毅然抛开思想的束缚,轻轻松松、坦坦荡荡面对人生,那样你将不会错过旖旎风光、不会不闻花香鸟语、不会难觅良朋好友……

GOOD YEAR 玩友 流金岁月 五周年回忆



我们的未来不是梦

我1976年出生，属龙。自幼喜爱GAME，现经营一家小小的游戏专营店。虽地处小镇、收入微薄（老实说，靠每个月的纯收入还不够我买光碟的），且各方面压力不小。但出于本人对游戏的热爱和发烧，也靠各位志同道合（臭味相投）的朋友的大力扶持，更有《电子游戏软件》杂志的"谆谆教诲"，本人的小店已维持快两年了。

讲到玩龄，本人可算是一个老鸟了吧（越老越菜的那种）。从记忆那时玩"雅达利2600"开始，至今也十载有余了。我玩的第一个游戏便是雅达利的"打飞机"、"潜艇大战"等。虽然如今看来是极其简单的游戏，但在那个跳筋、打弹珠的年代，这已是超前的消费，并让我们着迷不已了。记得那时打的次数多了，也跟老板混熟了，就跟龙哥讲的一样，把屏幕横着打，再倒过来打，每次都能常玩常新呢。

后来，有人在小镇引进了数台街机。虽不可与现在的比（甚至不可与SS、PS类比），但在缺乏娱乐的小镇上，引发了多大的轰动效应。

那时候的休假日，小孩子是根本玩不到的（老板也省得再贴"未满几岁，不得入内"之类的话了）。因为所有的机台几乎都是青年人，还有一些中年人。而我，只有偶尔在哥哥的带领下，才能"过把瘾"。

因为打不着，为了解瘾，我便"发明"了一套"纸笔射击游戏"；在纸上画上各种各样敌方的角色，然后再精心设计出自己所"控制"的角色，最后当然是穷凶极恶的BOSS啦，当然血格得多一点。用食指把笔立直，按住了笔尾，就这么瞄准了射出去。（这可也是要点瞄准的技巧呢）没想到，这个"纸上谈兵"的游戏当时竟风靡了整个儿的校园，几乎所有的男生都会玩，连部分女生都上瘾了呢。

时隔不久，任天堂的红白机远渡扶桑，大举进入中原。那时的红白机，才真的"老价钱"，得五六百块呢。（算算那时的比价，不比现在的次世代身价差吧）那年代的玩家，才称得上"铁杆"。

本人攒了许久，直至八位机"国产货"走马上阵，价格也一落千丈，一下降到了二三百元。此时不买，更待何时。

打那以后，我家就成了"革命根据地"，几个同学有事没事老往我家里跑。我哥也跟我争着玩《魂斗罗》，不过他没我玩的好，我可是一个弹不加、一命不死通关爆机的。（怎样，骨灰级的也可上封神台么?）

后来自己的卡玩腻了。于是变着法儿去了解学校里哪些家伙也有任天堂，然后跟他们换着玩。由此倒认识了不少臭味相投的玩友。（有助于社交呢！）

而现在，当我看到许多孩子玩着《铁拳》《红色警报》时，突然间的，就有点羡慕他们。但转念，又觉得释然。每一代人都有着自己的生活方式，也同样拥有着自己的快乐。虽然过去的东西现在看来，可能会显得陈腐、古旧，然而每一代人所拥有的快乐，是相同的，是没有级别之分的。你能说FC、MD所带给我们童年的欢乐，就不如SS、PS，或PC吗?虽然有些人不会了解，也很难理解。

艺术的生命在于，有人能够去了解、去欣赏，从中得到了启发，或悲伤，或欢乐，或感动。

若干年后，当我们的后代同样拥有着他们的快乐，他们的感动时，我们会理解，会接受吗?

朋友们都喜欢到我的小店中来，因为只有那一刻，我们才可以忘却生活中的不如意，工作中的压力。不去考虑年龄、职位、面子，眉飞色舞于游戏中，享受着游戏所带给我们的兴奋与欢乐。

这样的好东西，有什么理由去阻止呢?喜爱它的人那么多，又有什么理由去禁止他呢?

就让时间来证明一切吧，我们的未来不是梦！

SLIDE SNAKE，年龄:23岁，男，玩龄:10余年
买杂志时间:从集中营时代开始
拥有机种:FC、MD、GB、SS、PS、PC
最喜爱游戏:PS的《生物危机》、《合金装备》、SS的《樱大战》、《飞龙》PC的《红警》、《星际争霸》等等等等极多
最喜爱图书:都挺喜欢的

GAME 业界大事记(第二部分)

1990 年:电玩盛世的第一年

1990 年每月大事记

1 月

▶日本游戏杂志《FAMI 通》发表了上一年的 BEST HOT 游戏，也就是大家在这本书中看到的，由《FAMI 通》编辑部回顾总结的"十佳"

2 月

▶当年的 AOU 展在幕张开幕

▶11 日，"勇 4"东京发卖，热度略减

3 月

▶CFS 发布了 AOU 会场 REPORT

▶"任天堂电通讨论会"开讲!

▶《神剑除魔 III》由电脑移至 FC

4 月

▶拥有感人故事的《最终幻想 II》于 FC 上发卖

6 月

▶朝日游戏研讨会召开

▶第一回《FAMI 通》漫画大奖揭晓

7 月

▶CES 大会召开

▶SONY 的数字式 DISC MAN 发卖

▶FC 的益智类游戏《马里奥医生》发卖，一时对战狂热

8 月

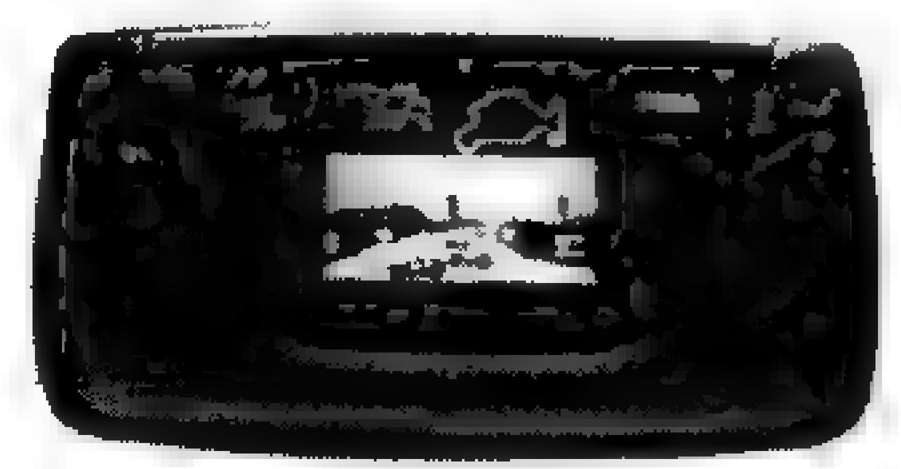
▶任天堂第二回初心会召开

▶杂志上"超级任天堂 TIMES"连载开始

9 月

▶世嘉发表了 MD 专用的"MEGA MODEM"发卖计划，通过此装置，MD 机主可以进行通信对战

10 月



↑GG 以移植 MD 和街机游戏为主。

▶世嘉开设了一家游戏图书馆

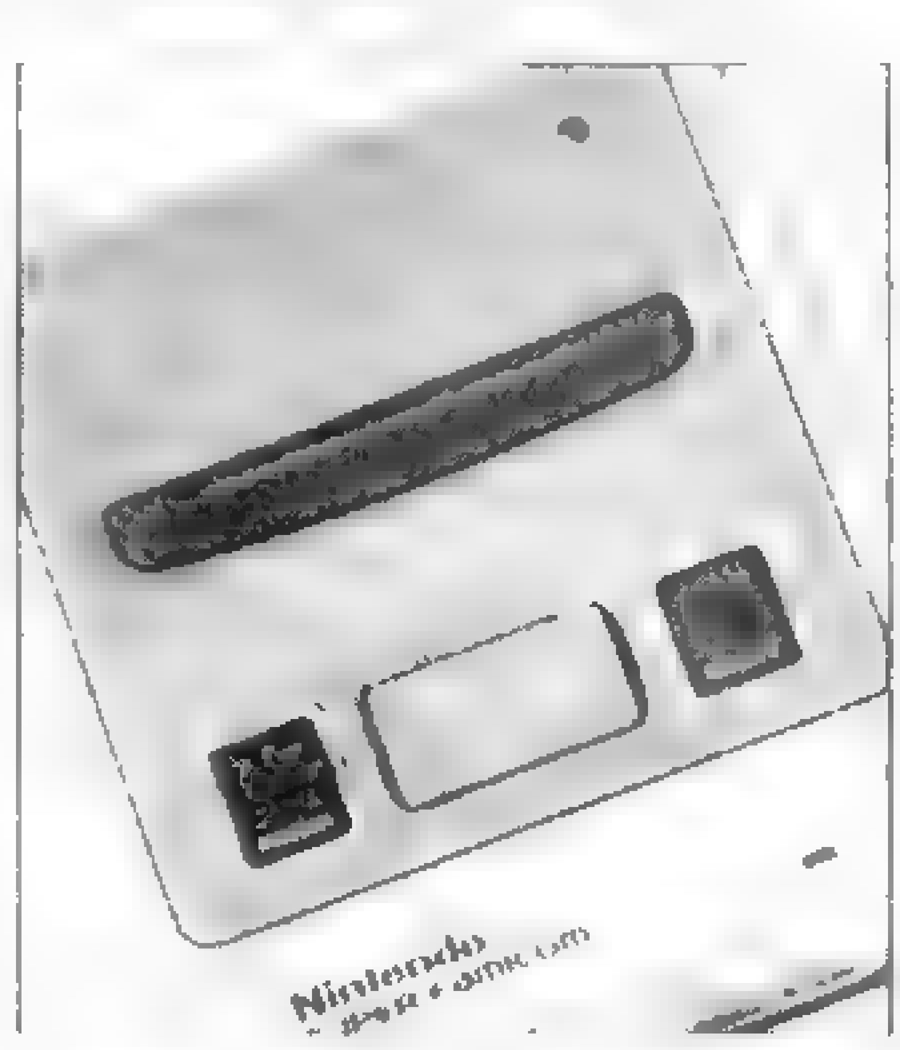
▶与超级任天堂具有相同尺寸大小的鼠标垫上市

▶世嘉的手掌机 GAME GEAR 推出，特征是液晶彩色显示屏

▶FC 上推出动画改编的《龙珠 Z》

11 月

▶21 日，SUPER FAMILY COMPUTER 主机由任天堂公司发卖！！！第一部软件照例是《超级马里奥 LAND》



▶"勇者斗恶龙 V"的紧急对谈发表

12 月

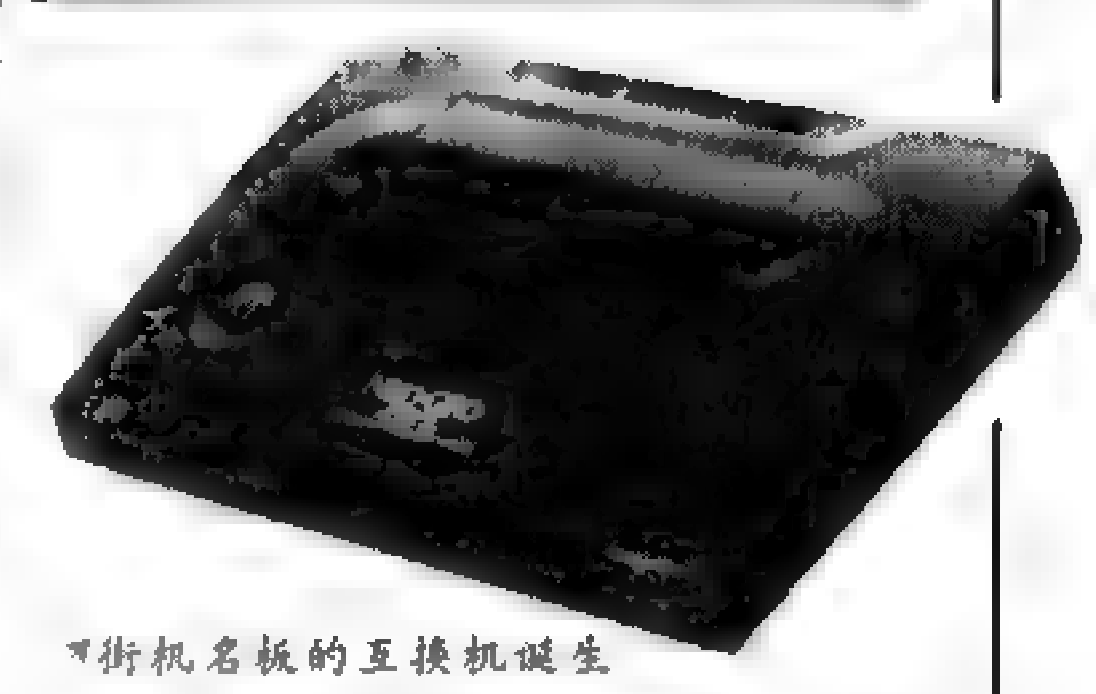
▶1 日，NEC 的手掌机 PC ENGINE－GT 发发卖，可以使用 PC－E 主机的磁卡 HU CARD

←性能十分先进的 PC－E GT，还可看电视。

▶超级任天堂主机出现了买方市场大爆发的局面，厂家大幅提升产量

▶日见成熟的 GB 推出《SA.GA2》

90 年街机大事记



▼街机名板的互换机诞生

▶4 月，SNK 公司推出了一块通用基板，取名 NEO.GEO。由于设计上采用了双 16 位 CPU 及大容量内存，故一直沿用至今。多年来该公司对此型基板仅作了少许改动（98 年推出了 GIGA 型 NGO 基板，容量高达 500 多 M)。NGO 基板的一大特色是，它拥有可更换卡带的独创功能，方便了使用者，使得街机节目的更换变得经济快捷。后为了与家庭互动，该公司又推出了家用主机 NEO. GEO，以卡带为媒体，性能虽然先进，但因软件太贵，所以只在 FANS 中得以推广，未在大众中普及

▶2 月，DATA EAST 推出了街机《空牙》，特色是自机的"血格"设定，保险为 ROLL 翻滚。三种机型及武器设定均怪异。难于上手。曾向 MD 移植。其续作于 96 年 3 月推出，画面强化

▶SEIBU 的名作《雷电》发卖，难易度高，武器亦丰富，是 STG 领域的在册名作。93 年曾推出续作，94 年 DX 版登场，96 年 RAIDEN FIGHTERS 登场。系列作品曾向多机种移植

▶益智名作《COLUMNS》由 SEGA 推出，同年推出续作，乐趣无穷，MD 于当年即移植

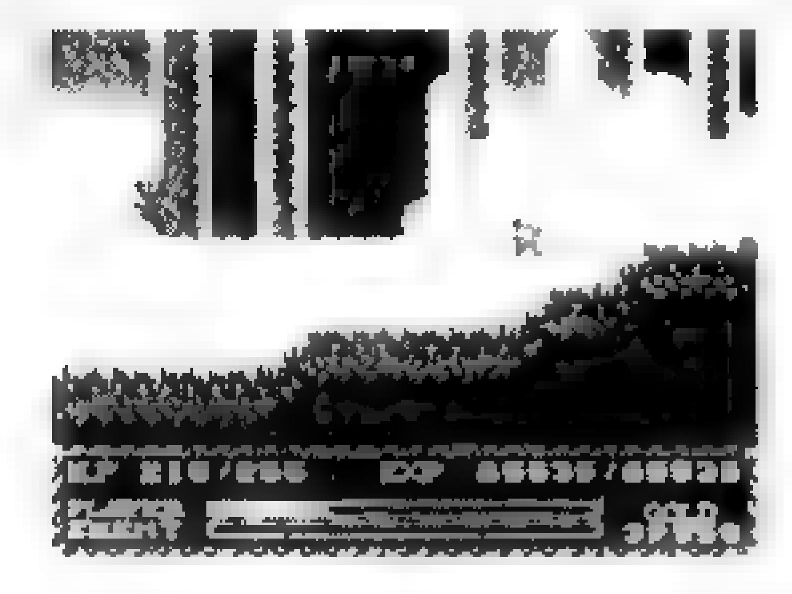
▶11 月，SNK 熊本贩卖机构开张，公司于日本全国范围内的街机销售网络架构工作开始进行

到了这一年，游戏界出现了五朵金花，即FC、PC－E、MD、SFC、GB。全年484部游戏！因为机种增多了，且MD、PC－E更加成熟，所以这一年的游戏总产量较89年（280余部）有了较大幅度的增加。任天堂SFC的推出，相对地加速了日后FC的出局，但FC仍凭借着强大的惯性力而推出160多部游戏，与89年持平。必须注意，虽然这时的FC已经步入老年，但其软件的制作也已达到化境，当年的名作着实不少。MD则突飞猛进，游戏产量较上年增加了2倍。PC－E更在产量上突破100部，仅次于FC。对于任天堂来说，1990年并无大碍。SFC对FC造成的影响几乎谈不上，因为FC在日本已经普及得差不多了，玩家的升级换代也就成了很自然的事情。另外，手掌机GAME BOY在当年已经走红，游戏产量为118部，其中包括史克威尔的大作"秘宝传说"，这就使得GB的迅速普及成为必然。

1990年：任天堂全面出击，气势逼人

在90年，任天堂方面，首先是FC，一些未获奖的主要作品仍然值得回顾。**RPG方面，FC无疑是当年所有机种中最成熟的：**

●5月25日，《伊苏Ⅱ》，胜利音产推出的系列第二作，主角得到了6册"伊苏之书"后，再访伊苏古代王国，舞台变得广阔，操纵性拔群。平均分6.75点。

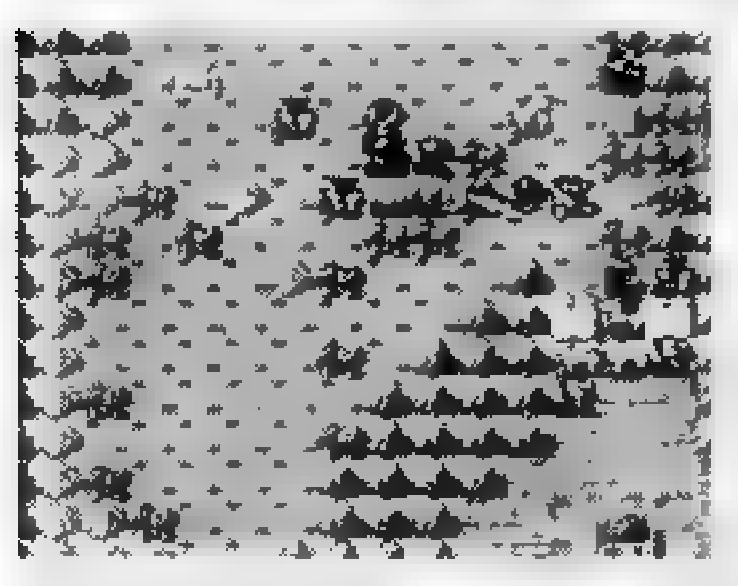


↑《伊苏2》，轻快的幻想型A.RPG，以画面见长

●8月11日，《SD高达外传》，BANDAI的SD高达系列RPG的第一弹，基本队伍有4人，随着战斗的进行，会有新人加入。销量最高第2位/入围6次；认知度最高18位/入围4次。平均分6.75点。

●3月30日，《魅魍战记》，KONAMI将连载漫画改编而成的正统派RPG，情节忠实于原作，倍受好评。销量最高第2位/入围2回，平均6.75分。

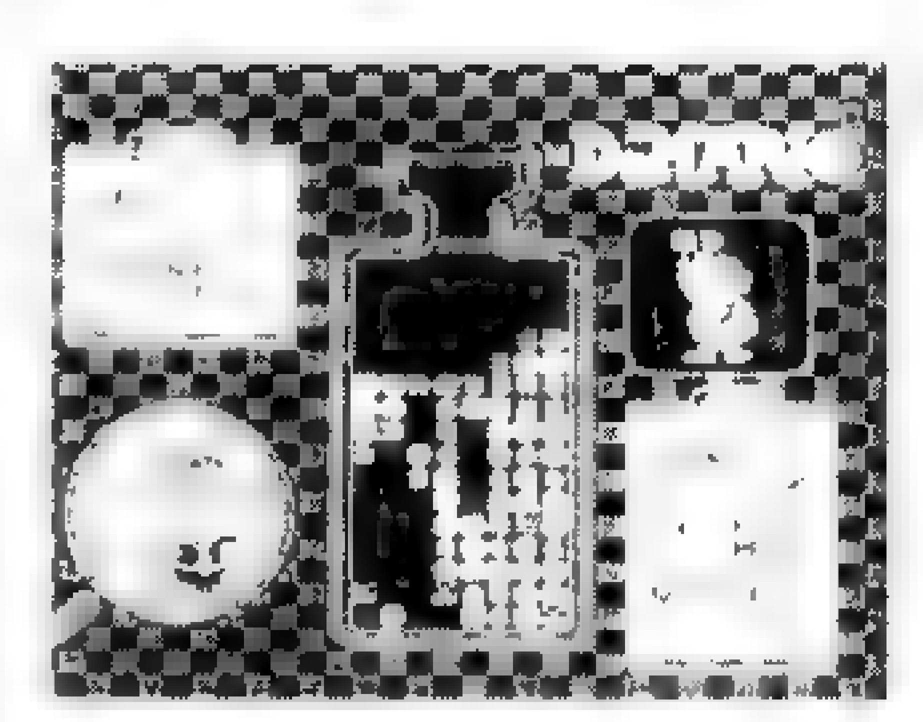
90年由于光荣公司的努力，FC在SLG上也是一枝独秀。光荣先后在FC上推出了《信长野望 战国群雄传》(2月3日)、《水浒传 天命之誓》(6月29日)、《维新之岚》(9月15日)、《三国志Ⅱ》等多部作品，容量最低2M＋128K记忆，最高的《三国志Ⅱ》是4M＋256K。但不管容量是低是高，光荣一律将价位定在11800日元以上。对比同期SLG游戏的定价，无论是任天堂还是BANPRESTO出品的，价格都不超过6800日元。然而，光荣的这几部作品在销量上都达到过相当好的成绩，可见该公司的自信。到了次世代时期，光荣的这一"传统"仍然保留着。另外在SLG上，任天堂公司的《火炎之纹章 暗黑龙与光之剑》在销量达到了第10位。



↑"火炎纹章"日后成为经典。

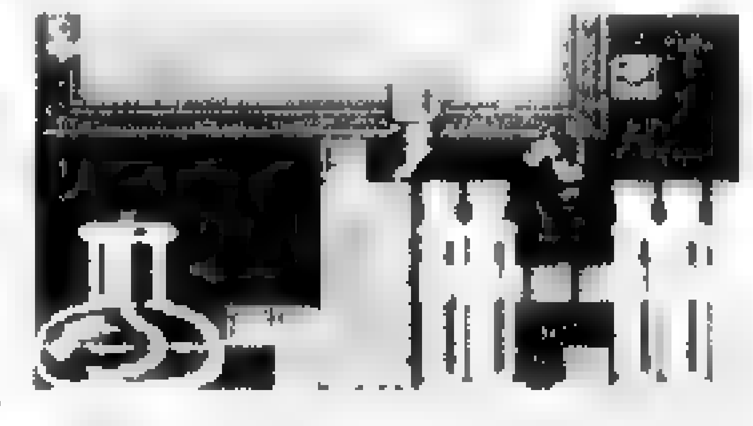
在其他的游戏类型中，FC的机能虽不足以让开发商发挥功力，但还是出现了相当多的名作。

●7月27日，《马里奥医生》，任天堂推出了256K容量的益智经典，可双打。本作是对落下型游戏的一大贡献，用特效药来杀灭细菌，有时还能听到连锁抵消的绝妙效果音。由于玩家可以自由设定各种选项，因此能够玩得非常开心。销量最高第1位/入围8回；认知度最高第5位/入围8回。平均分7.75点。



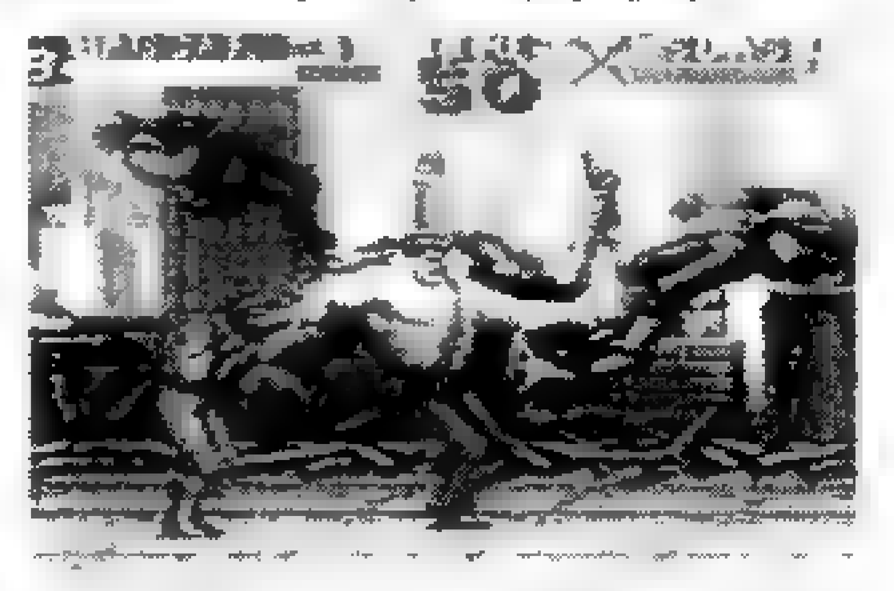
↑在GB上，这款作品也大放光芒，是一款老少皆宜的通俗PLZ

FC的老本行：动作射击方面，在这一年有不少被我国玩家熟悉的作品推出，像"超级魂斗罗"、"松鼠大作战"、"TMNT"、"飞龙之拳Ⅲ"等。但由于RPG等类型的蒸蒸日上，虽然ACT和STG在数量上保持领先，但销量普遍较低，一般无法上到前10名，仅在14、15名附近徘徊。



↑CAPCOM的原创ACT

另外，SFC的上市，在玩家中造成了很大的影响。该主机在问世初期，便凭借着出色的画面和优异的音质而令人刮目。虽然SFC的芯片处理速度稍微慢了点，但图像和声音却能被玩家直接感受到，而发色和音质正是MD的两大问题。除去任天堂开发的显示SFC机能的作品《F－ZERO》和保留曲目《马里奥世界》之外，CAPCOM，BANPRESTO等厂家也很快便在SFC上推出了作品。●12月21日，《快打旋风》，街机移植的横版卷轴ACT，8M容量，8500日元定价（较红白机时代的价格高了不少），销量最高第2位/入围21回；认知度最高第3位/入围23回。



SFC主机至90年底仍没有几款游戏，但是，在它上面已经公布了好几个令玩家向往的重量级的游戏题目，最终造成了SFC主机脱销现象的发生。

1990 年：生活在超任阴影下的 MD

在这一年中，对 MD 玩家而言，是极为重要且振荡不安的一年。相信当时的玩家难以忘记 90 年底 MD 笼罩在超级任天堂的无名恐怖之中，还要忧心忡忡喃喃自语，"是否会重蹈 MASTER SYSTEM 的覆辙？"但是，一款 TECNO SOFT 的 STG《THUNDER FORCE Ⅲ（雷霆力量）》又将 MD 主机的销售量大幅往上提升。就是这款专为 MD 原创的的射击游戏，不仅在 MD 迷心中得到很大的赞誉，甚至在非 MD 玩家中，也得到了激烈的回响。接下来，我们一起来回顾一下激荡的 90 年中 MD 的情况。

■游戏种类：MD 上游戏的种类与通常机种不同，它更强调硬件性能比其他的家用机更先进！因此，它很明显得偏向于动作游戏和射击游戏。而 MD 的最终目标，在于"只要一提到射击游戏，人们就会想到 MD"！从上一页各主机产量统计中我们可以看出，MD 主机的 ACT 和 STG 所占比例是非常之大的。

■每月发售量：由于 MD 推出的时间并不太久，考虑到避免和"勇 4"碰头的关系，90 年 2 月，MD 只推出了一款游戏。12 月，MD 一口气推出了 14 款游戏，是因为小孩子们在圣诞假期时手上有些多余的钱可以买卡带，但竞争也是很激烈的。其余月份，MD 平均每月推出 5 款节目

■厂商支持情况：90 年世嘉自己推出了 20 余部游戏，这其中是包含了由外制而经 SEGA 发售的软件；所以实际经由世嘉制作的游戏可能不多。而 TAITO(5 部)、NAMCO(4 部)、NCS(4 部）等在 PC－E 上活跃一时的厂商，在 MD 上也是极为活跃的。

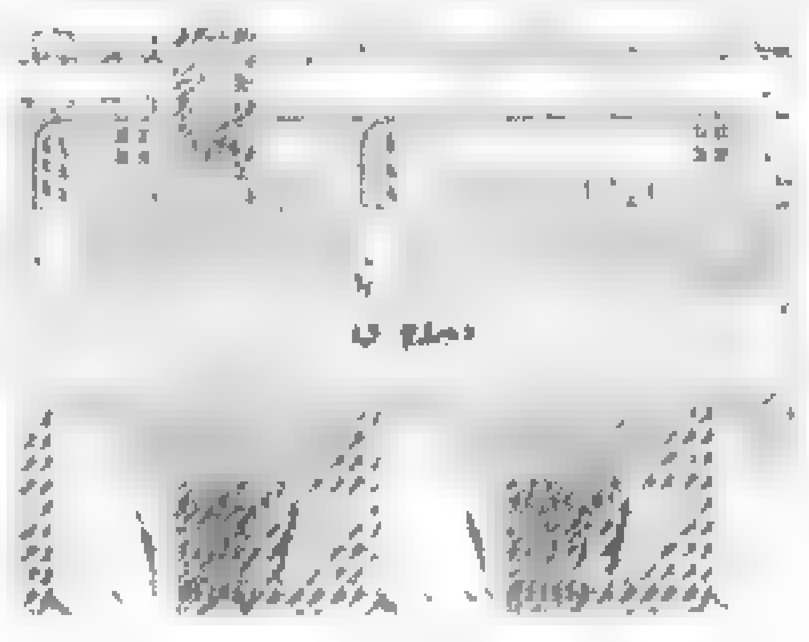
■软件的价格：这一年，MD 软件大多数是在 6000 日元左右发售的，虽然稍贵了些，但这是游戏容量的扩大而导致的，站在使用者的立场来说其实也是好事。但是，后来 NAMCO 和 SEGA 的新作则都在 4 千日元左右。

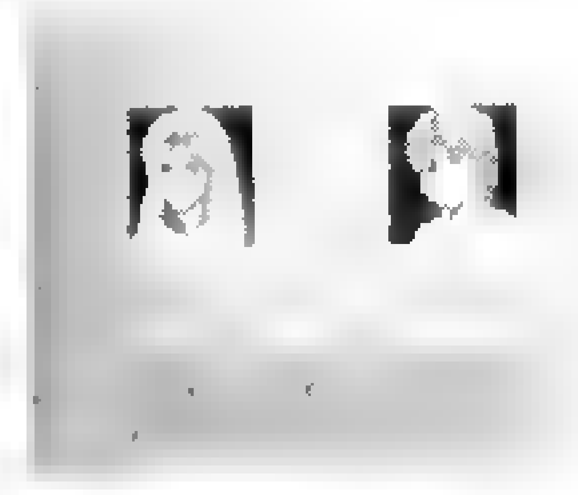
90 年的 MD 上还有一些重点作品：

●11 月 21 日，《米老鼠大冒险》，世嘉制作的 ACT (4M)，以迪斯尼人气角色 MICKY MOUSE 为主角的游戏。米老鼠和女朋友米妮在贝拉城过着幸福生活，但有一个魔女将米妮掳走，为了救回女朋友，米老鼠必须找到 7 颗宝石，才能打倒魔女。这游戏无论是从画面、操纵性还是音乐方面来讲，都是不可多得的良品。销量最高第 8 位／入围 5 回。平均 7.50 点。

●9 月 29 日，《出击飞龙》（4M），这是由 CAPCOM 原作、SEGA 移植的第二部作品。上一次是《大魔界村》。因为原是街机游戏，所以动作方面较丰富，滑行、剑光攻击、斜向跳跃等非常细致。而游戏中的宝物也非常多彩，得到后主角的能力便会提升。游戏主要讲的是飞龙阻止冥王统治地球，在 5 个世界中挑战的故事。销量最高 19 位／入围 2 次；认知度最高第 6 位／入围 5 次。平均分 7 点。

●4 月 21 日，《梦幻之星Ⅲ 时之继承者》(6M)，世嘉中裕司负责制作的人气 RPG 第三弹（第一作在世嘉 MARK Ⅲ发卖）。这部以各世代主角结婚为系统的游戏采用多剧情多结局，谜题复杂，敌人的出现率也很高，所以收集情报和体力回复显得特别重要。销量最高第 7/入围 1 回，平均分 6。



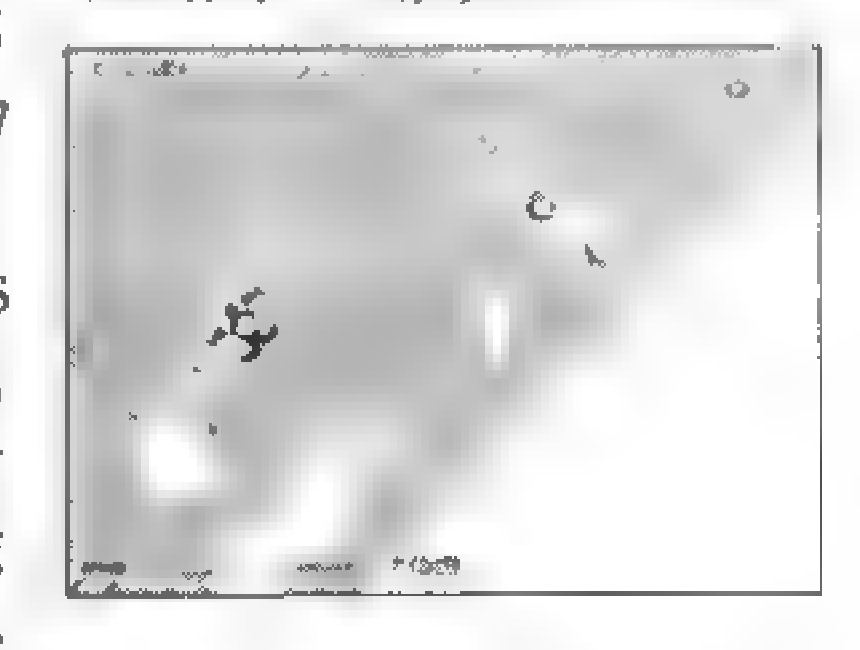


↑MD 的经典作品

●2 月 24 日，《苏沙里安历险记》(4M)，世嘉移植 FALCOM 的电脑游戏。这是个横向卷轴型的动作 RPG，而冒险解谜要素也非常多，全剧情是由 10 个相互独立的故事组成的。最多可有 4 名角色同时冒险旅行。销量最高第 6 位／入围 2 次，平均分 6.75 点

↑从剧情 1 到剧情 9，可以自由选择，开始有三人的队伍，其余角色可随后面情节的发展而加入。角色的种族和性别是随机决定的，能力值各不相同，而选择不同的职业会对收入有影响

●3 月 20 日，《冲破火网Ⅱ》(4M)，体感机移植作，全部 22 关，可选择 3 种难易度。玩家操纵着新型的 F14××型机，在敌国防空军的抵抗下"冲破火网"，飞行距离和击落的敌机数是得点依据。可说是完全 3D 的 STG，自机有机炮和导弹，并可翻滚躲避敌人的子弹，画面速度感很强，完成度较高。销量最高第 7 位／入围 6 次，平均分 7 点。



●12 月 20 日，《DARIUS（太空战斗机）Ⅱ》(8M)，TAITO 移植发卖的街机古典名作 STG。画面非常炫丽，敌 BOSS 仍是海鱼外形的铁甲飞空艇。攻击敌人特定编队成功后可出现提升力量的宝物，升级的阶段非常多。销量最高 16 位／入围 2 次，平均分 7 点。

1990 年 非动作类游戏十佳

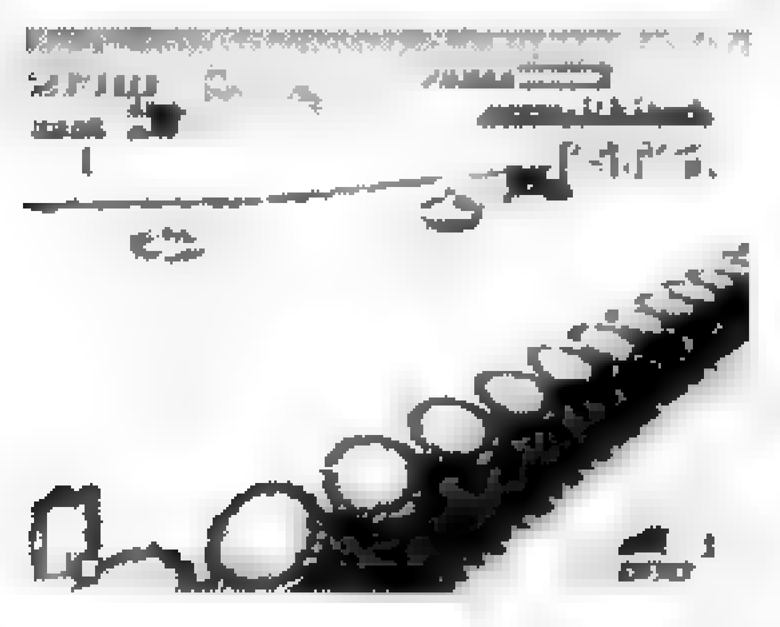
形式	总数	代表作品
RPG	5 本	《勇者斗恶龙Ⅳ》
SPG	3 本	《F－ZERO》
TAB	2 本	《柏青哥 3》

因为 90 年发售的节目很多，如果在 400 多部游戏中只选出十佳就可能导致有些类型的佳作落选。因此，这里先将非动作、射击类游戏的十佳介绍给大家，后面还有动作类的十佳。这一年的评选涵盖了全部五大机种，FC 占据主导，PC－E 紧追不舍，SFC 和 MD 亦有出色表现，GB 则凭借着史氏的大作而上榜。

一■F－ZERO(SFC)

SPG，90 年 11 月 21 日，任天堂出品，4M＋16K 卡带

这是任天堂公司在 SFC 上市当日推出的主打软件之一，制作这样一款游戏的目的是为了显示 SFC 主机那与众不同的性能。《F－ZERO》完全原创。2056 年，宇宙间兴起了大规模的 F－1 比赛，由于科技的进步，那时的赛车已是磁悬浮形态，因此 F－1 方程式也就变成了“F－0”。本作在画面上并不很华丽，可是它的三维效果在当时却非常引人注目，赛车游戏变得真实了。



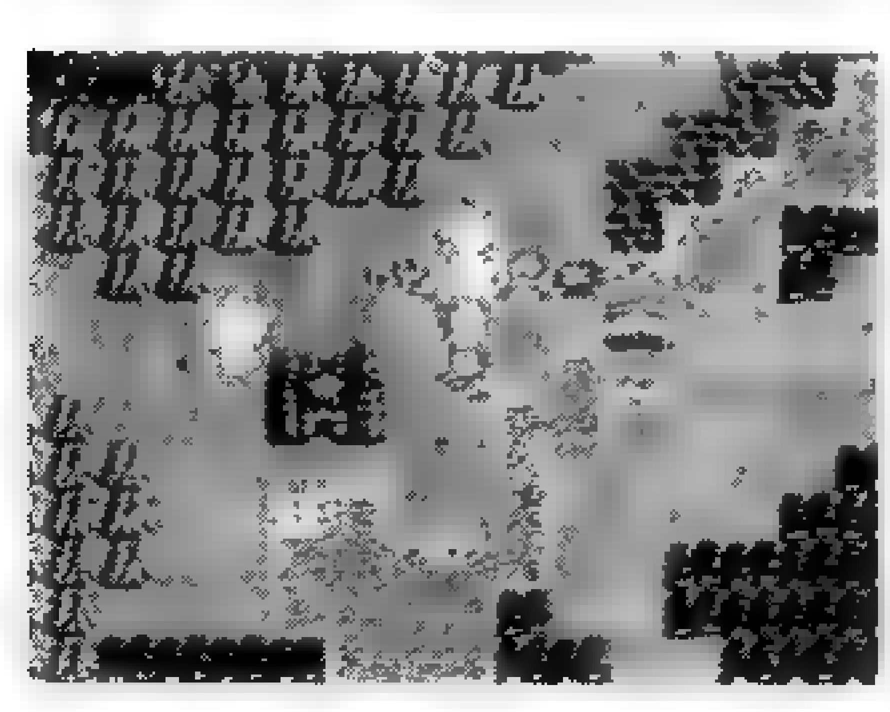
本作设有练习模式，同时有三种难度可供选择。正式比赛时，路障很多，必须熟练掌握各种驾驶技巧方可体会 F－ZERO 的乐趣。

本作在销量上最高第 2 位／入围 27 次；认知度最高第 1 位／入围 56 次（根据 92 年 6 月 26 日号《FAMI 通》杂志数据统计），平均分 9.25 点。数一数二的成绩。

二■勇者斗恶龙Ⅳ(FC)

RPG，90 年 2 月 11 日，艾尼克斯，4M 卡带

超人气 RPG 的第 4 弹，新的故事开始！可支配大地的力量出现后，勇者感到了邪恶魔王有复活的危险，因此，以勇者为中心的 8 名导士再次踏上了征途。在本作中，新登场的马车系统，红白机 RPG 历史上第一个最大 10 人的团队均告实现。战斗人员有 4 人，可视需要进行替换。在由 5 章构成的剧本中，每一章的主角都在变化。第 5 章勇者登场。前 4 章是导士们进行的冒险。在第 5 章的战斗中还采用了人工智能，玩家因此要学会判断战斗顺序等因素的影响。因为本系列的前几部作品形成了“勇者”社会现象，所以“勇 4”在发售时特别考虑到在校的学生们，为了避免旷课发生，定于休息日发售。玩家仍然是大排其队。



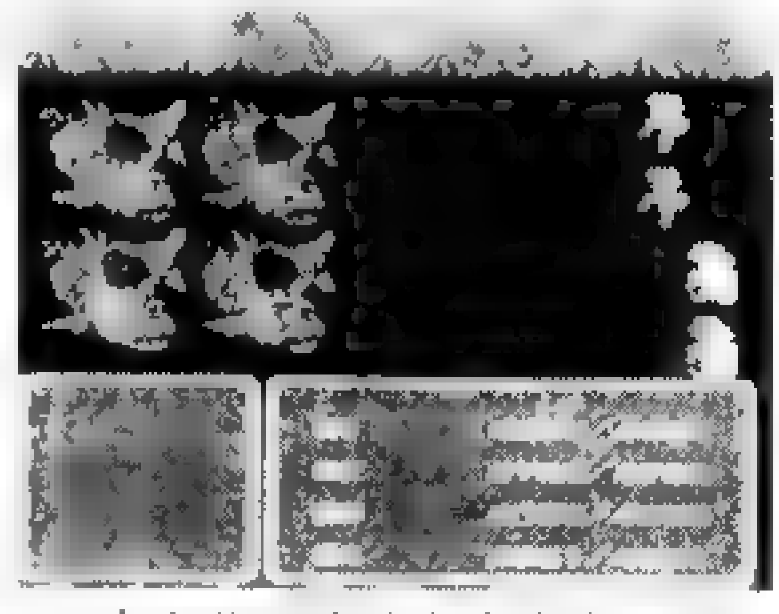
↑游戏基本指令增加至 8 种。

销售量最高第 1 位／入围 16 次；认知度最高第 1 位／入围 19 次。平均分 9.25 点。

三■最终幻想Ⅲ(FC)

RPG，90 年 4 月 27 日，史克威尔出品，4M＋64K 卡带

人气突然爆发的 RPG 系列第 3 弹。大地震后，借了地下沉积的宝物之力的 4 个少年展开了一场壮观的冒险。游戏中引入转职系统后游戏性大幅上升。本作的 BGM 十分轻快，整体音乐氛围以 POPS 基调为主。剧本设定则是寺田宪史担当



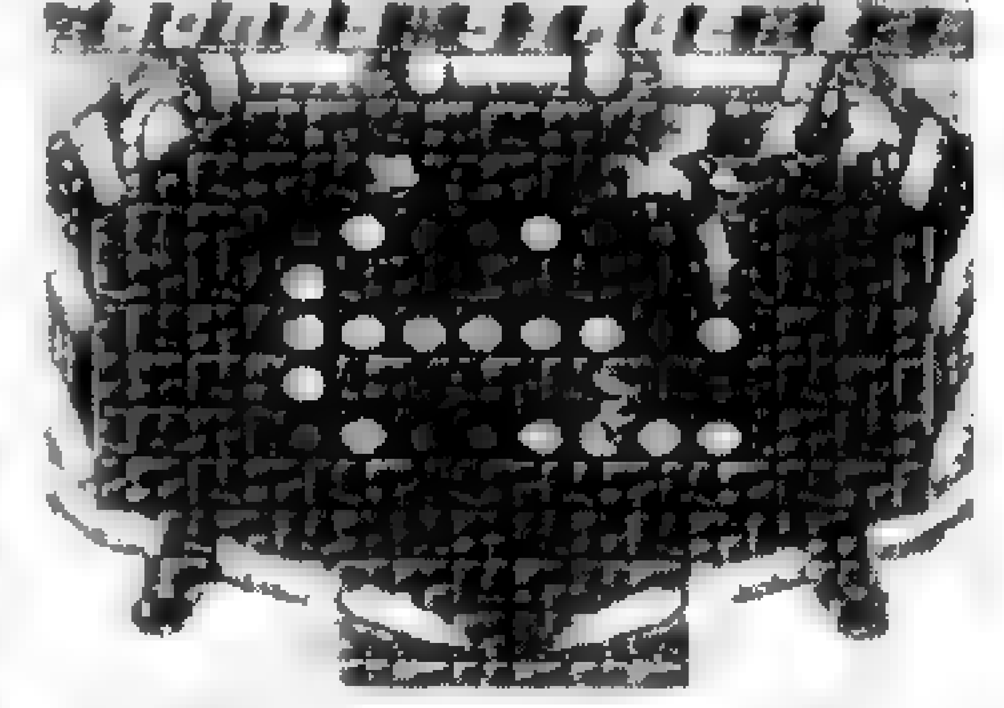
↑成长迅速的史克威尔

销量最高 1 位／入围 7 次；认知度最高 1 位／入围 11 次。平均分 9 点

四■DEVIL CRASH(PC－E)

TAB，90 年 7 月 20 日，NAXAT 出品，3M 磁碟(HU CARD)

本作是个可以双打的弹珠游戏，是制作公司 NAXAT 的第二部 PINBALL 作品。由于主机性能较高，这游戏在画面设定上是以神话中的恶魔和空想世界中的魔物构成的。画面颜色美丽，气氛阴暗诡异。BONUS 奖励 STAGE 共有 6 处，入口共有 11 个。游戏可双打，玩家能设定球速。就是这样一个弹珠游戏，其所幻想的世界观却非常厚重，将球击入 BONUS 画面，将会分阶段出现各式各样面目狰狞的魔鬼，很有战斗感和成就感，较为难能可贵。



↑NAXAT 的弹珠游戏得奖已不是第一次。此类游戏确实好玩

平均分 8.5 点。是个销量不高但很精彩的游戏。

五■摩纳哥 GP(MD)

SPG，90 年 8 月 9 日，世嘉出品，4M 卡带

独特的视点很好地突出了速度感，画面上的物体非常细腻真实，是一个将 F1 赛车在摩纳哥街道上飞驰场面重现的作品。游戏中的三个系统各异的模式，可充分体验 RAC 游戏的乐趣。其中有移植自街机的“GRAND PRIX”模

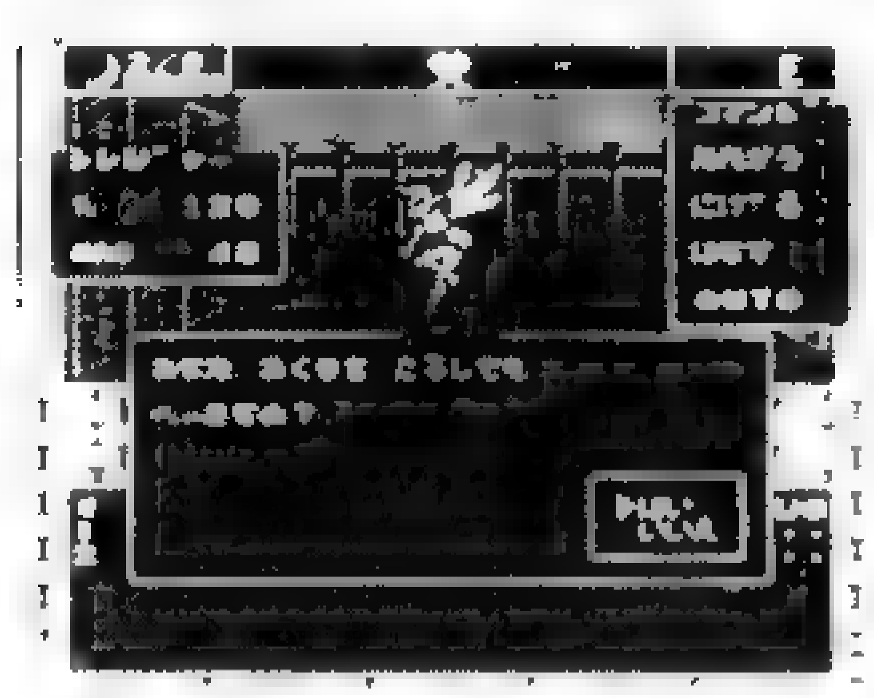
式；也有"WORLD CAHMP"世界冠军模式。目标是16战全胜，争世界第一。里面有与对手竞争和更换机件的双重战略，采取模拟实战的要素，玩家在此可获得与选手竞赛和对路线愈加精练的充实感。败数多于胜数则会被车队BOSS解雇

销量最高第6位/入围7次；认知度最高第3位/入围7次。平均分8.50点。

六■女神转生Ⅱ(FC)

RPG，90年4月2日，NAMCO出品，2M+2M卡带

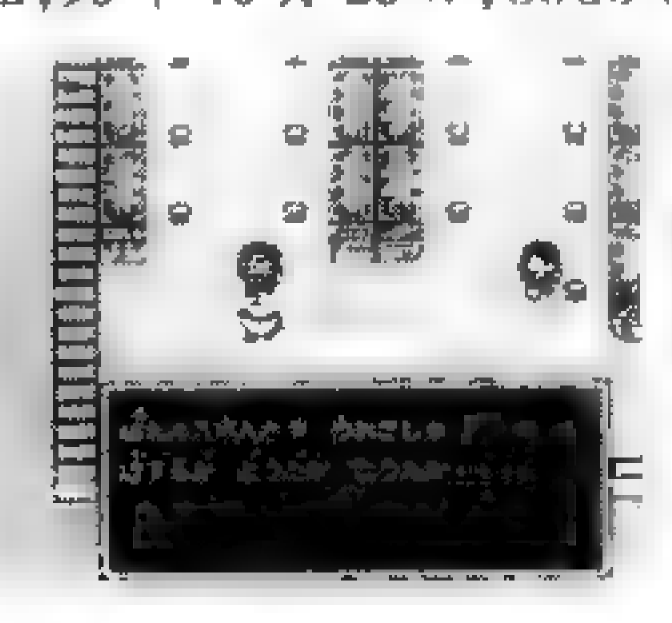
这是一款以未来东京为舞台的指令选择型RPG。各町之间的地图为2D，町内则为3D化移动。敌方恶魔伙伴的引入，并且有可以让多个恶魔合体后变成强大恶魔的系统。旨在将魔王一扫而净，使东京都的秩序恢复正常。较之前作，新作全24种族增加，可将3个单体恶魔合体使之成为3身合体，游戏经历了大幅的POWER UP。在前半部分的"东京篇"CLEAR后，便可以进入魔界



本作在销量上最高达到第4位/入围6次；认知度最高第5位/入围10次。平均分8.25点

七■柏青哥3(FC)

TAB，90年10月26日，COCONUTS出品，3M卡带



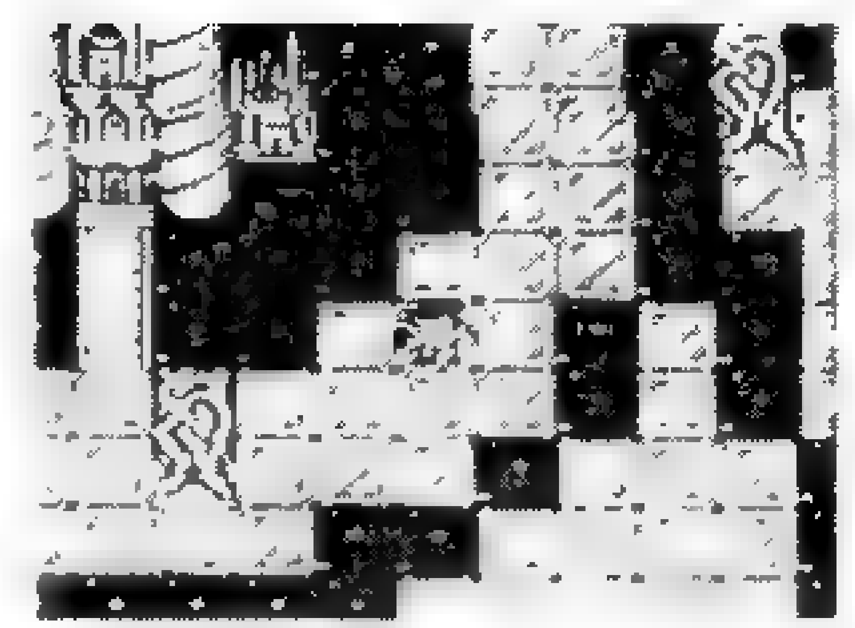
在日本十分盛行的柏青哥游戏，在家用机上也有推出，这是FC上大人气系列的第三作。作品讲的是从柏青哥中获得乐趣的人越来越少了，因此要以在地球上建立更多的柏青哥中心为目的，要在各柏青哥店收集15枚设计图。游戏中的柏青哥机台则有10种，很能考查玩家的操作能力。

本作销售量最高第13位/入围1次。平均分8.25点。

八■SA.GA2秘宝传说(GB)

RPG，90年14月14日，SQUARE出品，2M卡带

这是史克威尔在GB上推出的系列第2弹。为了将77个秘宝之谜彻底解开，没有任何消息的主角只得去旅行以寻找到父亲。故事的舞台是一个叫"天之柱"的巨大通路所结成的9个世界，主角必须在旅行过程中将隐藏在这世界的秘宝集齐，使用特定宝物则可进行装备(8种类)和道具使用(6种类)。战斗最大的特征是气绝点，前作的妖怪变身系统今作中也有出现。



销量最高第10位/入围21次；认知度最高第7位/入围25次。平均分7.75点

九■神剑除魔Ⅲ(FC)

SPG，90年3月9日，ASCII出品，2M+64K

电脑上获得支持的RPG续作被FC移植。不过这是PC版的系列第二作移植。有死亡危险的新游戏系统被引入，要求玩家有丰富的想像力才可体会其魅力。得到法杖后要在地下6层的迷宫中战斗，可在人间和各种族间选取不同职业且可使用魔法的战士编成团队，而不同阶段的BOSS身上都有可供装备的强力武器，打倒它们后即可获得

平均分8点

十■FORMATION足球(PC-E)

SPG，90年4月27日，HUMAN出品，2M(HU卡)

J联盟诞生后，足球游戏的人气度也渐涨。本游戏的特色是对足球的微妙控制得以实现，以HUMAN世界杯中夺取世界冠军头衔为目的。同时本作是史上第一个可以4打的足球游戏，选手的动作较以往游戏要真实得多，同时画面非常美丽。游戏有练习模式，也可自由设定单场比赛时间，中场休息时画面上还显示天气预报，乐趣较大。

平均分8点。

◆桌面游戏受到欢迎的原因◆

①**COMPUTER强力**。人物"掷点儿"后决定步数，然后到各地去"冒险"，这类游戏CPU往往更有个性，令玩家斗志更盛。

②**参与性**。与CPU玩需要运气，但与朋友玩乐趣更多！这种游戏最适合开PARTY。

③**战略性**。每个人手上都有很多钱，如何花，花多少，投资可是门学问。

日本从1991年开始将TAB类游戏改称为BOARD类游戏(ボードゲーム)，BOARD其实也是指桌面。此类游戏的代表有：《开动吧！STREET！》(SFC)，《超级桃太郎电铁Ⅱ》等等。

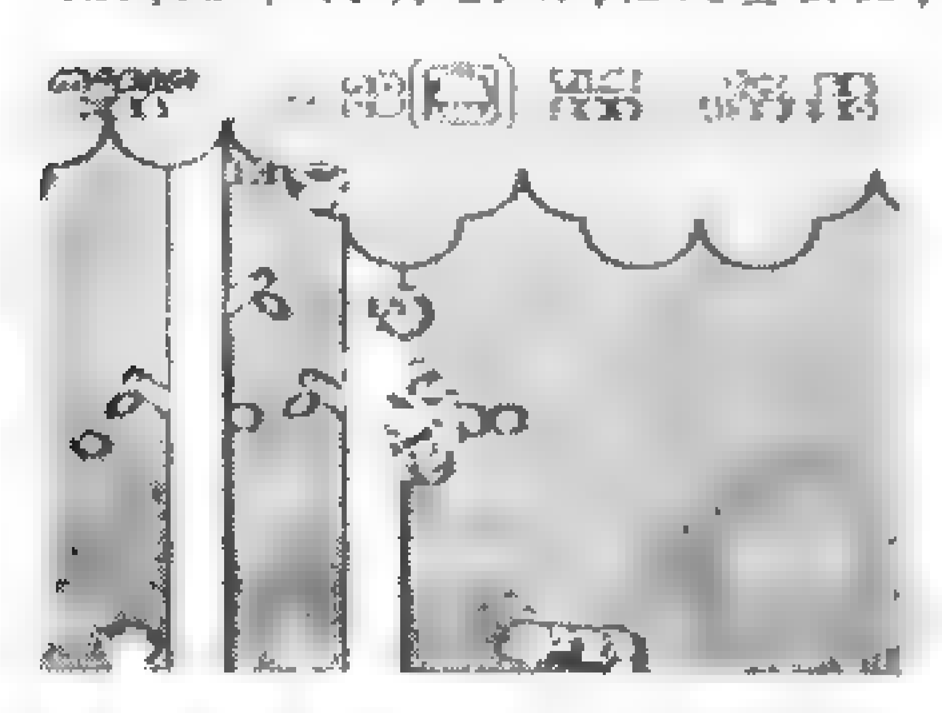
↑"电铁"在日本是非常受欢迎的TAB，销量非常大。

1990 年 动作射击十佳游戏

形式	总数	代表作品
ACT	4 本	《超级马里奥世界》
STG	6 本	《宇宙战机Ⅲ》

一■超级马里奥世界(SFC)

ACT,90 年 11 月 21 日,任天堂出品,4M + 16K 卡带

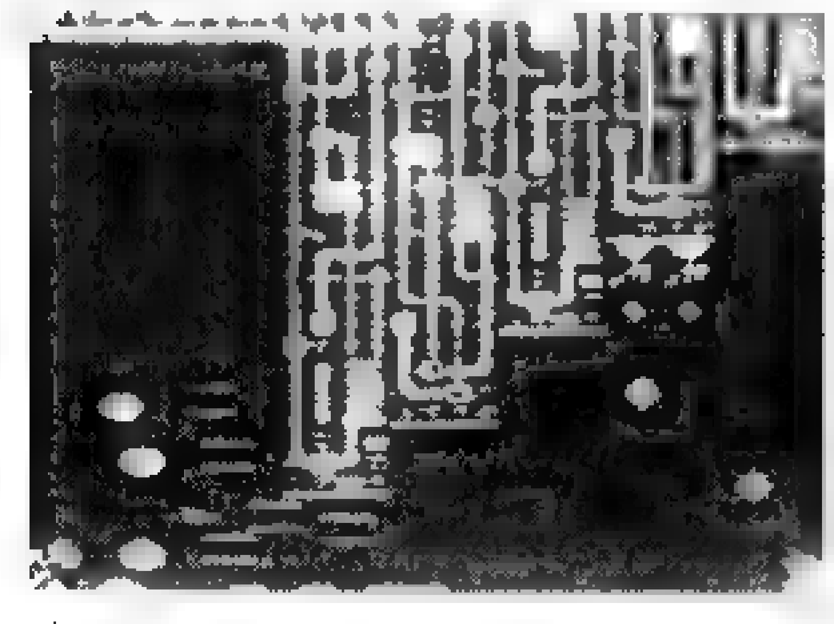


世界级人气角色马里奥，这次到了恐龙岛上展开"动作"。仍然是对库帕大王的地盘进行搜查，看看有没有要营救的碧琪公主？较 8 位机时代的系列作品，本作有崭新的游戏要素，与 SFC 同时发卖纪念。恐龙岛有 7 个世界，操作上比较难，但好在有练习场合，全 96 条路线中共有 26 个记忆点。游戏中 ITEM 十分之多，要吃饱吃好哦！马里奥那多彩的动作性绝对值得一试。

本作在销量上最高第 1 位／入围 32 次；认知度最高第 3 位/22 次。平均分 8.50 点

二■宇宙战斗机Ⅲ(SFC)

STG,90 年 12 月 21 日,KONAMI 出品,4M 卡带



↑GRADIUS 在各机种都有移植。

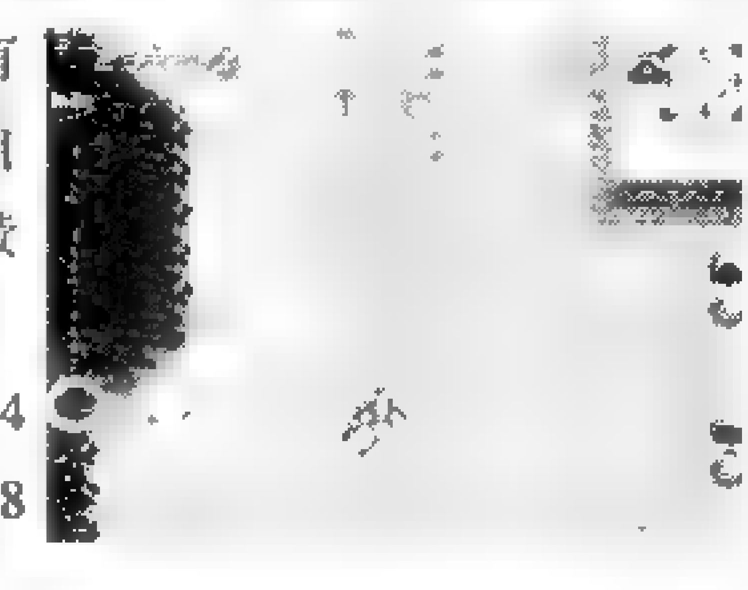
横版卷轴射击经典的第三作。为了迎击破坏神的侵略，联邦军派出了最新型(Ⅲ型)宇宙战斗机参战。全部 10 关，玩家可选择 4 级的难度，且可选择连射和 POW UP 等方式，本作活用了超任的性能，移植得比较完美。游戏可接关 3 次，不过在 TITLE 画面连打 X 键可使 COIN 增加。游戏可双打，且特别增加了 ORIGINAL STAGE。

本作在销量上最高第 7 位／入围 7 次；认知度最高第 11 位/5 次。平均分 8.25 点。

三■超级星际战士(PC－E)

STG,90 年 7 月 6 日,哈德森出品,4M(HU CARD)

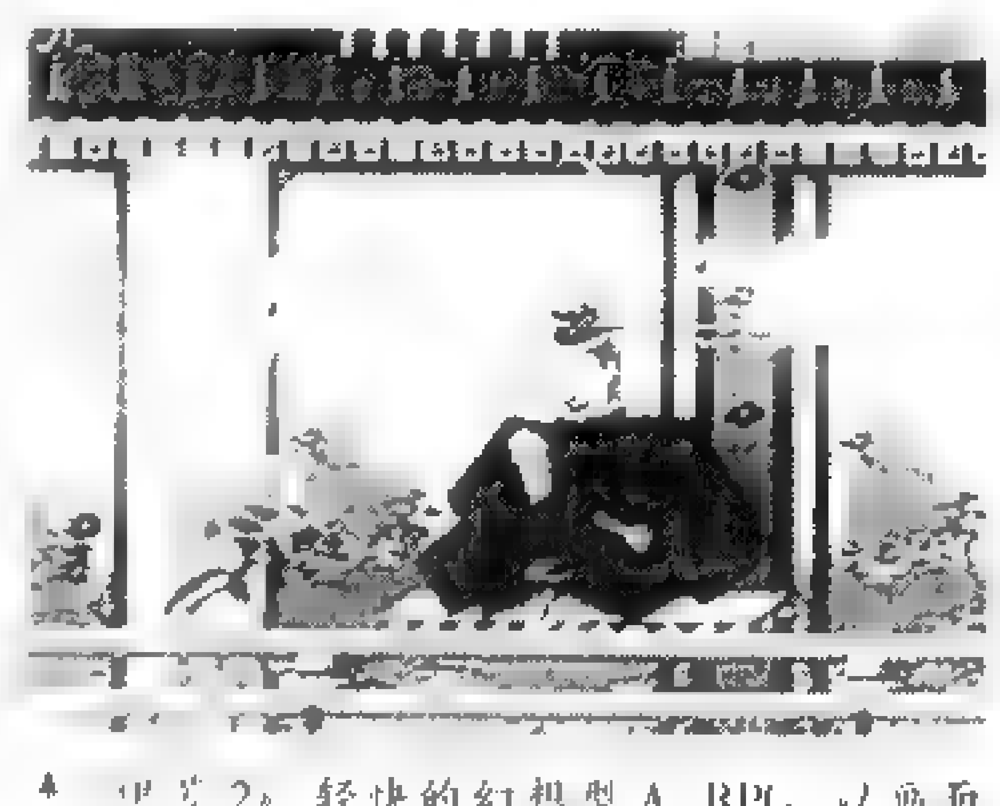
正是 86 年发卖的 FC 版《STAR SOLDIER》的续编。故事设定在时空新世纪×××年 4 年之后，复活了的敌人以最强姿态挑战，我方则以改良型超小型战斗机迎战，属于正统派射击。游戏一共 8 关，画面在当时看相当华丽。本作的特色是设立了两分钟和五分钟预选战，看看自己的水平，然后正常游戏。自机的激光有 4 种，还有"自动防御"和"自动追尾"两种特殊武器，连续吃相同 ITEM 即可升级



本作在销量上最高第 14 位/入围 1 次；认知度最高第 8 位/6 次。平均分 8.25 点。

四■源平讨魔传(PC－E)

ACT,90 年 3 月 16 日,NAMCO 出品,4M(HU 卡)



↑……2，轻快的幻想型 A·RPG，以画面见长

移植自大人气街机的动作游戏，88 年有 FC 版。故事是有关平家的，主角是平家灭亡后从地狱底下复苏的景清。他从遥远的镰仓之地潜到赖朝，与敌人展开拉锯战。游戏有两种模式，共 47 关，但长短不一。主人公的基本武器就是剑。战斗过程中有一些 ITEM，像宝玉、宝镜、草雉剑等三种神器就十分重要。还有一些卷物，得到后可让主角发冲击波和旋风剑，威力巨大

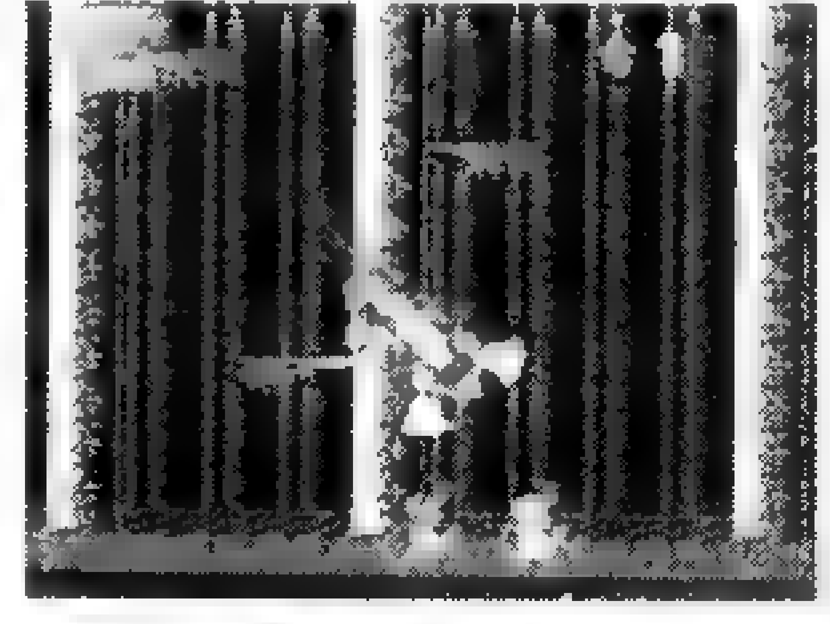
本作在销量上最高第 8 位／入围 2 次；认知度最高第 6 位/入围 9 次。平均分 8 点

五■最后的忍道(PC－E)

ACT,90 年 7 月 6 日,IREM 出品,4M(HU 卡)

↑游戏 BOSS 如此巨大，这在当时是极为罕见的

忍者月清，自从知道了自己出生的秘密后，便踏上了替父报仇的战斗征程。这也是从大人气街机上移植的忍者型动作游戏决定版。游戏画面非常美丽，敌人巨大，POWER UP 画面尤为震撼。游戏共 7 关，主角的动作异常丰富，月影有刀、手里剑、爆弹、锁镰等 4 种基本武器，ITEM 有灵光珠和分身术等，可使角色变强，只要打倒特写颜色的忍者即可获得。游戏的 OPTION MODE 十分体贴。

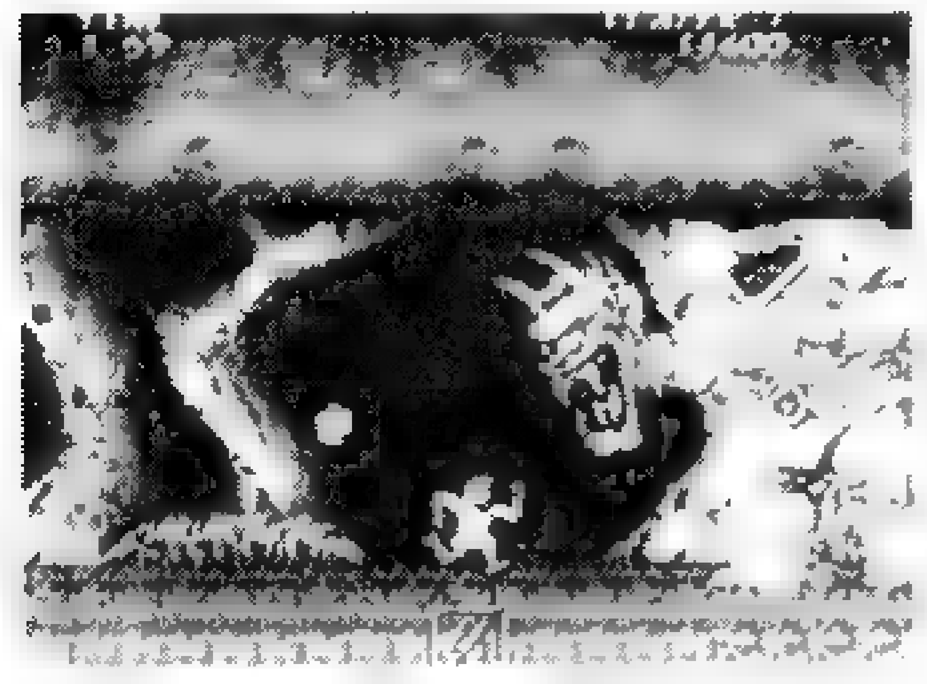


↑这个画面特别像《影子传说》，从画面看，应当十分好玩。

平均分 8 点。

六■大魔界村(PC－E)

ACT,90年7月27日,NEC出品,8M卡带(HU CARD)



↑PC－E"SG"版,效果可想而知。

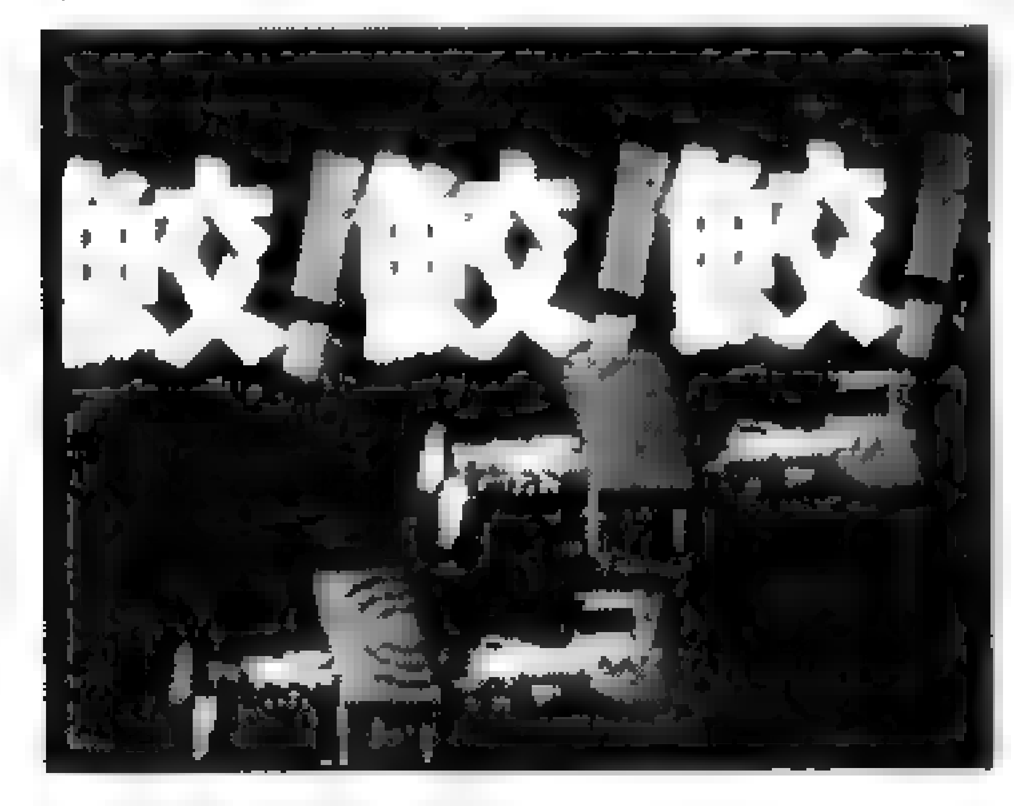
街机移植作，横版卷轴型ACT，是PC－E SG专用的软件，因此移植度较高。上次的魔界之战3年后，魔王再度复活，朋友被掳走，阿萨单身再度出征。全11关，1周目5关。角色的武器和魔法也相当丰富，分别有6种。沿途若发现宝箱则一定要破坏之，则武器铠甲可以出现，最初主角只有直线射击的枪和雷击魔法。要熟悉武器特性

平均分8点、

七■鲛！鲛！鲛！(MD)

SPG,90年11月2日,TOAPLAN出品,4M卡带

在射击领域曾经红极一时的东亚PLAN公司，MD版《鲛！》移植成功后更令该公司信心倍增。本作主要是画面



中的复数飞行船和大型地面战舰令人赞叹。1949年，以某S军侵略为导火索而爆发的大战中，喜夸耀实力的S军重机兵团"雷德斯特"闪电攻占了中东的小国"大众国"。这大众国奄奄一息之际，希望只有前次圣战的英雄机"弗莱古夏克"，人们将它重新改造成"大鲨鱼"战斗机，所以打败S军的使命就落到了驾驶该机的玩家你身上了。画面中的ITEM可以增加威力、速度、BOMB数、人数还有分数，吃到3个POW才可提升一个等级的威力。火力可切换成兰色广角枪、绿色电光枪、红色火焰枪，满POW时画面火爆。

平均分7.75点。

八■雷庭力量Ⅲ(MD)

STG,90年6月8日,TECHNO SSOFT出品,4M卡带

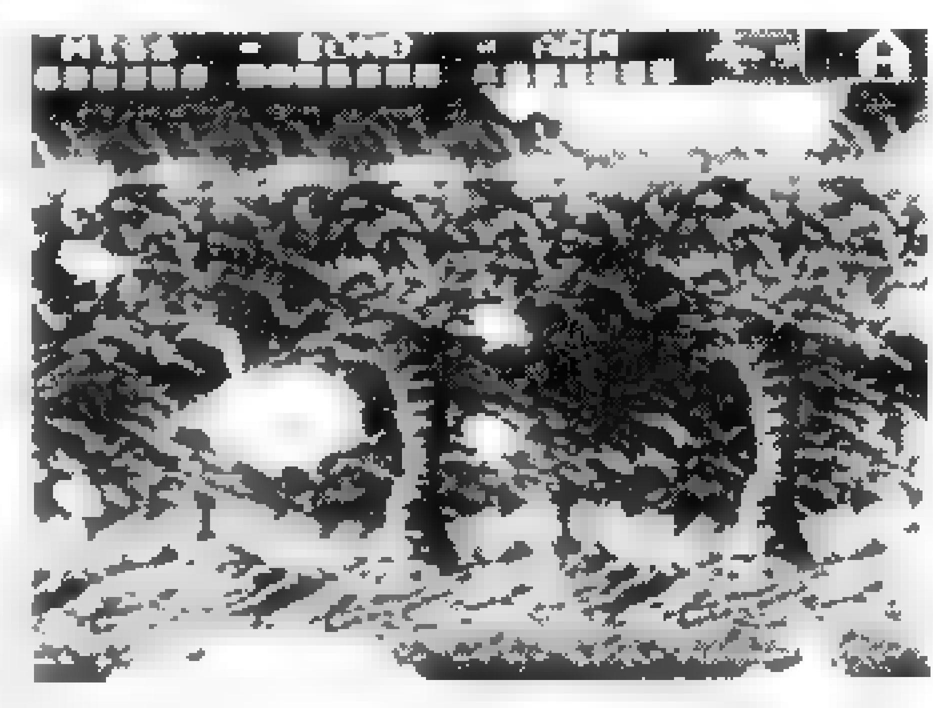
↑本系列可算是MD上的"名品"。

以持续了100年的银河邦同奥恩帝国之间的战争为故事的系列射击名作。玩家须操纵高机动战斗机去打倒帝国皇帝以恢复银河和平。这部作品可算是从PC上移植的《THUNDER FORCE Ⅱ MD》的续编，是制作者专门针对MD的性能而完全原创的横版射击经典作品。游戏有6关，可以设定自机的初速和难易度等，武器有6种，击毁特定战机即可得到POW－UP ITEM，且中途可变换武器。

本作在销量上最高第7位/入围2次；认知度最高第16位/1次。平均分7.75点

九■超级DARIUS(PC－E)

STG,90年3月16日,NEC出品,CD－ROM



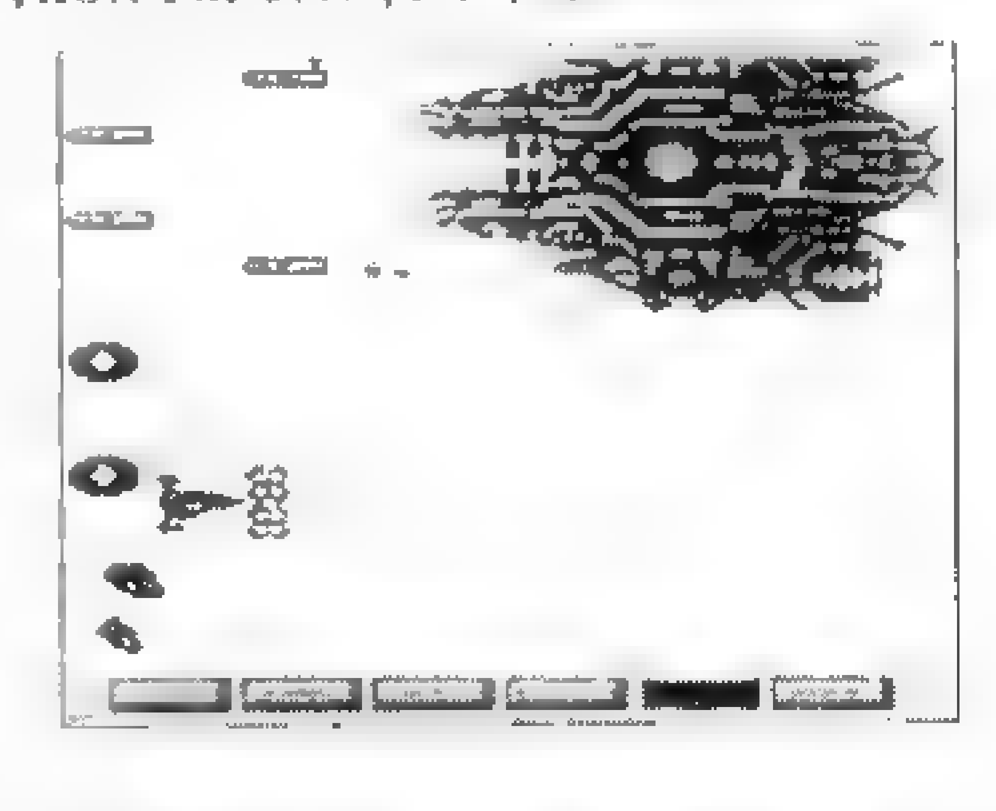
↑CD－ROM的大容量强化了画面

游戏是TAITO的看家级射击的移植版。游戏采用了分歧路线的设定，过了关后要对下一条路线"选一"共有7大关，26条线路。游戏画面颜色压抑，背景有宇宙洞窟，都市地带、山岳地带和海底基地等。各关到了关底几乎都是在警报声中背景一变，巨大的海洋生物型BOSS登场，这些正是企图毁灭我惑星的异星人，而SUPER DARIUS则是它们的终结者

本作销量上最高第9位/入围1次。平均分7.75点

十■沙罗曼蛇(GB)

STG,90年2月23日,KONAMI出品,1M卡带



这是KONAMI看家级POW－UP型横版射击游戏的改编，原型即为《宇宙战斗机》系列。本作将GRADIUS的氛围继承，特别在BGM方面，许多非常怀旧的名曲在GB上都能听得到。超时空战斗机为了拯救被恶魔军团侵略的惑星而出击，拥有导弹、激光炮、分身等多种火力选择，并可以使自机的飞行速度提升，但这也需要打倒特定的敌人才可获得。游戏开始前不但可以选择难易度，还可以选择开始的STAGE，攻击键和POWER UP键的切换也可选择。

销量最高第5位/入围13次。平均分7.5点。

> 从动作射击类游戏看，PC－E仍然独领风骚，十佳被它占去了五个名额。可见PC－E的影响确实不小，ACT和STG正是它的强项，普遍高质。CD－ROM的大容量、人声录制、长时间的动画、实际影像等方面是PC－E当年不同于其他机种的特征。

♬1990 年度综合大奖

RPG 大作健在！《勇者斗恶龙Ⅳ》

曾经获得过多项大奖的"勇者"系列，愈发显示出王者之像，应玩家要求而导入 AI 的"勇 4"，重夺年度大奖！根据剧情的发展，主角最终可组成 8 个人的庞大冒险队伍。游戏特别为主角们增加了新的乘骑物，马车热汽球纷纷登场。值得一提的是，本作在人物的对话方面显示出深厚底蕴，获得了有关方面颁发的奖项

1990 年度游戏制作部门大奖

奖项	作品	奖项	作品
剧本奖	最终幻想Ⅲ ■史克威尔/FC 每每必令玩家感动的深奥剧情，可说是业界的希望	画面奖	米老鼠大冒险 ■SEGA/MD 精美、有格的画面让人无法想像这是弹珠游戏
人物设计奖	超级马里奥世界 ■任天堂/SFC 本系列的新登场角色，在表情上的人气度很高	背景音乐奖	DOCTOR 马里奥 ■任天堂/FC PUZ 游戏的 BGM，可使人听后感到愉悦
系统奖	不可思议的卜罗比 ■JALECO/FC 主人公冒险时角色可以利用便利的道具变身	话题奖	超级任天堂 ■任天堂 FC 时期的人气作品续作将陆续登场
移植奖	ポピュラス(POPULARS) ■IMAGINEER/SFC 将轰动世界电脑同名作完全移植的 SLG 作品	长销奖	勇者斗恶龙Ⅲ ■ENIX/FC 转职系统给玩家带来了新的乐趣
移植奖	GRADIUS ■KONAMI/FC 将街机的图像和音乐完全重现出来	长销奖	俄罗斯方块 ■BPS/FC 经典级益智游戏为人称道
便携机专用游戏奖	SA.GA2 秘宝传说 ■史克威尔/FC 对于携带型主机来说，本作在故事性上的深奥，亦值得家用机借鉴		

1990 年度游戏类别大奖

类别	作品	类别	作品
A-RPG	无(较好：伊苏Ⅱ) ■哈德森/FC PC-E 上发卖的人气作品，音乐画面质量非常高		无(较好：苏沙里安历险) ■SEGA/MD 可自创魔人的作品，在情节的安排上亦独树一帜
ACT	F-ZERO ■任天堂/SFC SFC 最初的正统派 RAC，立体图像令氛围倍觉真实	AVG	福星小子！与你同行 ■HUDSON/PC-E CD-R 活用 CD-ROM 机能，人气动画游戏化的作品
STG	超级星际战士 ■HUDSON/PC-E(HU 卡) 哈德森人气射击作品，POWER UP 种类增加	SLG	火炎之纹章 ■NINTENDO/FC 围绕着魔导戏剧性的故事展开的 R.SLG。属于外传
RPG	勇者斗恶龙Ⅳ ■ENIX/PC-E 战斗时要明确战术，COMPUTER 的 AI 机能搭载		女神转生Ⅱ ■NAMCO/FC 加入了恶魔合成的伙伴系统。3D 迷宫，2D 原野的 RPG
SPG	FORMATION 足球 ■HUMAN/PC-E(HU 卡) PK 战，多彩的动作性，最大 4 人同玩可能	PUZ	马里奥医生 ■任天堂/FC 双级连锁、三级、四级消，看似简单实则深奥

■1990 年各主机的软件生产情况

	FC(共 162 部)		世嘉 MD(共 59 部)		PC-E(共 126 部)		SFC(共 9 部)		手掌机(118+10 部)	
类型	数量	代表作品	数量	代表作品	数量	代表作品	数量	代表作品	GB	GG
ACT	47	松鼠大作战	21	米老鼠大冒险	38	大魔界村	4	超级马里奥	50	2
STG	9	昆虫 X	22	鲛、鲛、鲛	25	铁板阵	1	GRADIUS Ⅲ	11	1
RPG	28	伊苏Ⅱ	2	苏沙里安历险	9	桃太郎传说Ⅱ			7	1
仿真 SLG	15	三国志Ⅱ			5		2	POPULARS	5	1
推理 AVG	6	特快列车谋杀			7	北斗星之女			3	
SPG	24	天使之翼 2	7	摩纳哥 GP	17	超级排球	1	F-ZERO	12	1
PZG	19	上海Ⅱ	5	COLUMNS	8	仓库番世界	1		18	3
TAB	13	爆笑爱之剧场	2	自我中心派	7	上海Ⅱ			12	1
其他 ETC	1				10	恐龙图鉴				

一起走过的日子

大家好！我是天师。"电软"五岁了，我也在编辑部工作快两年了，在此，首先感谢大家对我们的支持！

接上编大人指示，须"与广大读者进行一次坦诚的交流"，加深编读感情，同庆"电软"五岁生日！虽然拿起笔来有些茫然之感，但经过一些"推敲"，觉得还是从自己与游戏的"缘份"说起较为"容易"些。

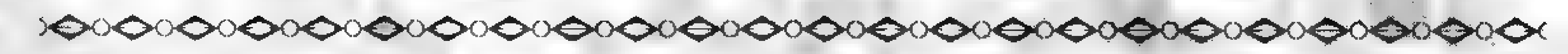
一直以来，我就喜欢打街机游戏，这不，从学校毕业后，竟以"游戏"为业。因此亲朋有时调侃我："真有你的，玩游戏倒玩出名堂来了！"然而这"名堂"也有些来头呢！里面有许多好玩的事。在我的记忆中，最早接触游戏是在"学龄前"，那时是由家长抱着，到劝业场上的"大宫"影剧院那里的游戏厅去玩，当时好像是2角一个币，可说是相当贵了，但全部是日本进口的机器，其中有赛车、海底射鲨鱼、射击等各种类型的体感机。记得在那儿玩的人很多，我还小，不敢玩，只是在看。今天终于知道，那些游戏是世嘉、泰托、南梦宫等巨头的代表作。这是1981年前后的事情了，如果没有记错的话。后来上了小学，很少接触街机了。现在只能回忆起小学时曾看过的几部电影，像什么《小花》、《大篷车》、《都市里的村庄》、《第一滴血》、《胜利大逃亡》等。当时天津许多电影院里都有机厅，已经有"魔界村"、"忍者神龟"、"1942"、"怒"等游戏了，因我那时特别喜爱史泰龙，所以偶尔也买两个牌子去玩"怒"。却不知SNK为何物。直到上了中学，才重新玩街机。当时被同班同学叫着去玩《影子传说》(TAITO，1986)，投币后我与苏鹏(中学同学的名字我已忘了不少，但这人却记得很清楚，他是我街机的启蒙老师，外号"苏蛋"，取"嗦罗蛋(棒棒糖之天津俗称)"之意)，一人操纵方向，一人转刀发镖，似乎从未上过第四关。从那时起，我便无法忘记打街机的那种感觉，也开始知道TAITO、SNK等是制作游戏的公司名称。89年初，时在劝业场买了个原装任天堂，随机赠一盘"EXCITING BIKE"(1983)，还买了超级玛俐和一盘原装魂斗罗(视力下降就是从买FC后开始的)。中学时代练翻了一个似乎是韩国公司出品的射击游戏(1990，可挂小飞机。在这游戏之后该公司推出过《海湾战争》、《飞虎队》等STG)，因为当时一个牌子下去就一个小时之后见了(一周目翻)，围观的人也多，老板气愤之余将机器撤了，隔好长时间才摆出来，难度已调高，我手已生，但仍能翻版。90、91年时已是上了高中，我家后面有个儿童影院，那有一个很好的机厅，我曾欣喜地发现里面有"RAMBO III"，使人人去练，直练到第五关一丝血不费爆机，那射箭的感觉。此间机厅中是STG和ACT的天下(格斗只有8人街霸，但已很受欢迎)，游戏十分之多，操纵性普遍很高，各路玩家可找到自己的所爱，这段快乐的时光至今不能忘记。高中毕业就又到西安读书，交大一村有个长乐游戏厅(陕机院正对面)，我常去训练。假期在劝业场上发现彩京一代，一打倍觉上手，回到西安便在长乐练习，很快也行了。后来就练1945，大二到四川简阳实习时也不曾间断在当地练习。有趣的是在西安我还参加过一次"板会"，就是街机从业者每月定期在固定地点举行交易，可进行新旧基板的买卖，我则很想买一块CB基板(900元)。二年级时也常去西安旅馆村去玩少年街霸和恶魔战士，那里总有新板。一些KOF高手常去练习和较量。94、95年附近，西安的东大街上开了不少游戏厅，里面都是些日本的大家伙，像SEGA的二维作品，战警、地通娜、坦克、VR赛车等，像正常难度的地通娜只要两币一次(每币一元)，真是吸引了无数玩家(50寸地通娜前总是排着长队)当时三维的迫力给人以很深的印象，我也是那时才明白何为"甩尾"的，当然，和常看"电软"也很有关系。不过，东大街这些机厅中有博彩机，都是KONAMI、SIGMA等公司的大转盘机或6人桌面机，后来有些厅还进了不少港台产品，如巨型触屏式走马机等，因可用分换烟甚至换现金，导致一些市民长时间泡在那里，输得倾家荡产，影响恶劣，后国家发布规定，对此进行严肃清理和坚决打击，西安市也积极行动，很快予以取缔。大学时买了MD和土星。

这便是我的电玩经历。

笔名：天师　由来：大学时外号　喜爱的主机：FC、SS　喜爱的厂商：世嘉、卡普空、彩京　喜爱的音乐：周璇、PINK FLOYD、许冠杰　喜爱的品牌：任天堂、松下电器、阿迪达斯　喜欢的硬笔字：邓散木、骆恒光　得意的游戏：彩京一代152万多(天外，剩二人翻版)　彩京二代95万多(TETSU，2-3)，彩京三代120万2千整(ZERO 2-4)　想做的事：给家中添置一台街机

海内存知己　天涯若比邻

责编天师

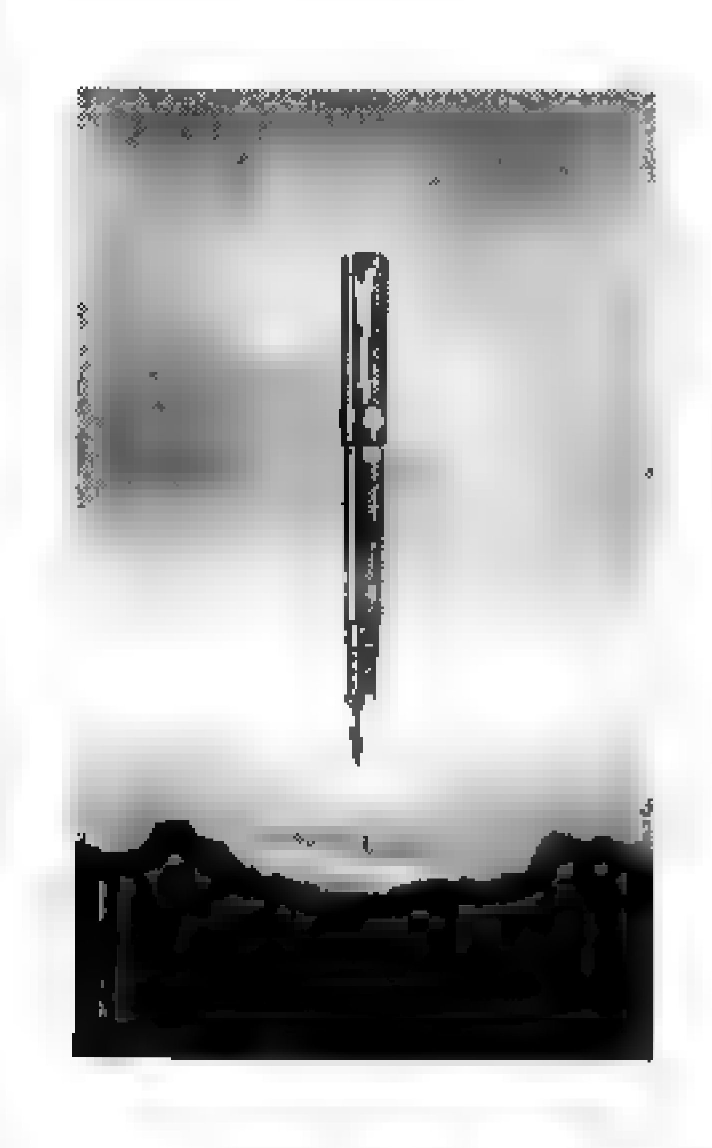


玩友 GOOD YEAR

流金岁月

五周年回忆

我和父亲的贼船



应该说，我生活在一个幸福的家庭里　电子游戏在这里并没有被视为“禁物”，而是我与父亲共享的宝物

父亲虽已过了不惑之年，却时常迷惑于电子游戏的迷题中不能自拔，我也时常为能把一位隔代之人拖下水而“自豪”

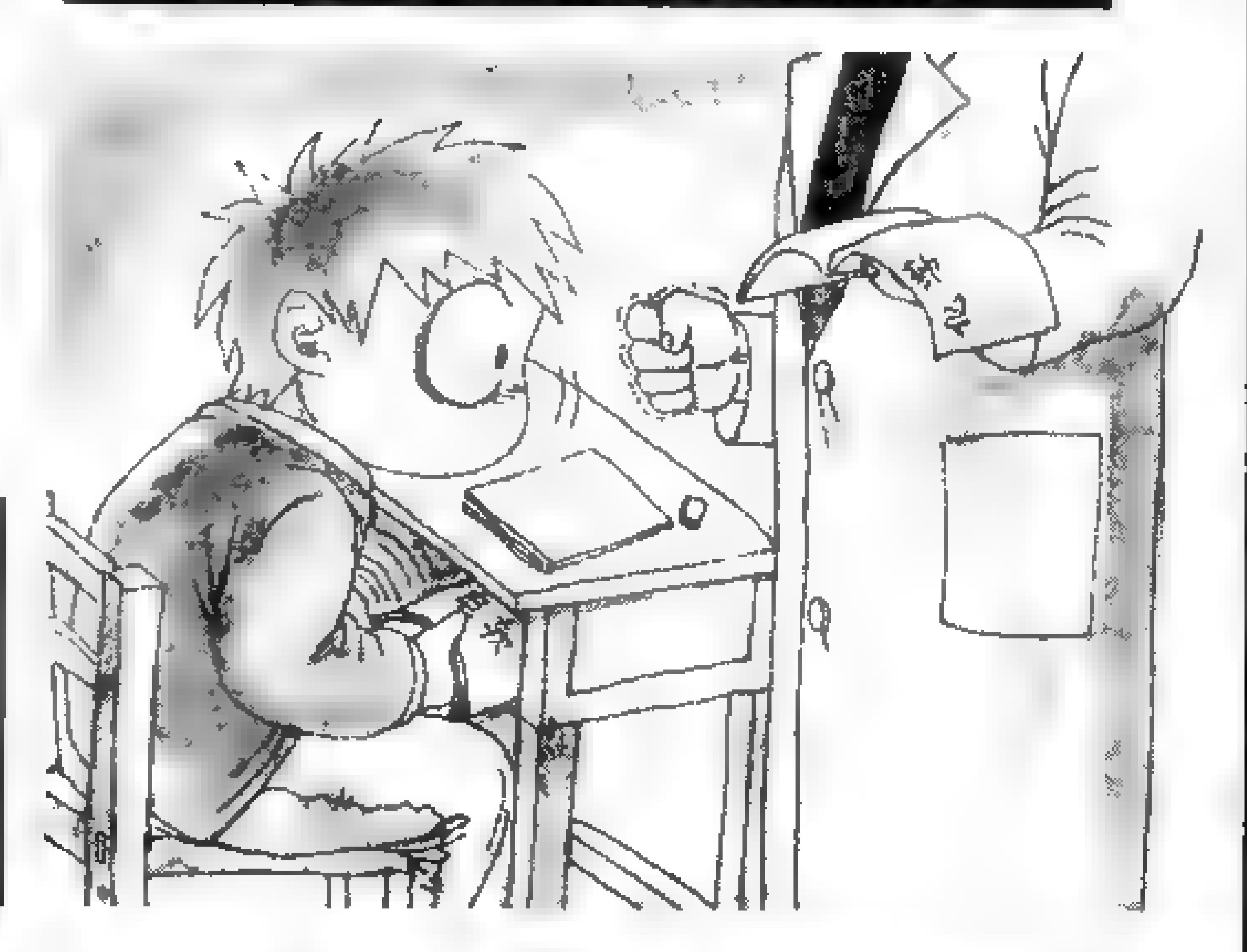
两年前，常为电视台撰写解说词的父亲正为找不到一部有关禁毒的专题片中的背景音乐愁眉不展。我悄悄的往CD机里塞入一片电脑游戏《战神Ⅲ》，唱片中悲壮的音乐顿时与屏幕上禁毒勇士的形象溶为一体。父亲拍手叫绝，点头许可，我的名字也被打入片尾“音乐制作”的一栏。

从那以后，父亲才认识到，游戏不仅供娱乐，有时也会产生灵感。他主动升级了电脑，学习游戏玩法，充分利用闲暇时间和我抢夺机器、

我知道父命难违，同时兴趣也转移到了《电软》所介绍的次世代游戏上。有空便上土星机房包机止瘾

一个星期日下午，我正在机房狂练“97”、背后一只手“啪”的搭到肩上，一定是同学。“老兄，决斗吗?”我头也不回的问。没有回答。待我转头时，一身冷汗随着“爹”的叫声从我身上喷洒而出。父亲不说话，眼睛直勾勾地盯着屏幕。“哇，想不到有比电脑游戏更精彩的东西。”父亲感叹着。回家路上，还处在游离状态的父亲似乎对刚才的游戏念念不忘。我大逆不道的想，老顽童又要上贼船了。到家，我把多年来《电软》所介绍有关土星的资料统统堆到父亲面前。“想不到你这些花花绿绿的杂志还真有用，怎么不早拿来、”父亲读罢若有所思。不久，在重点高中录取通知的威慑下，父子合资抬回了一台土星、此后买《电软》的钱也由两人凑份子了。父亲学得很快，不久便从畏畏缩缩的菜鸟变为熟练工。打僵尸的光枪坏了，便是父亲使之起死回生的、父亲特钟爱“97拳皇”，用他的话说，渲泄了心中烦燥，人也会轻松起来。他的连续技也到了炉火纯青的地步。46岁的父亲白发极少，与我走在街上也常被人称“哥俩好”。也许正是游戏咬定了父亲的青春。

近日，我俩密谋，要对母亲留住青春的愿望晓以利害，让她共上贼船。那时，买《电软》的钱就可三人平摊了。



司达，16岁，男，买杂志时间：1995年3月
拥有机种：SS、GB，玩龄：5年
最喜爱游戏：（被迫爱上）拳皇97（为报为父1挑3之仇）
最喜爱杂志社编写图书：《96格斗天书》

GAME 业界大事记(第二部分)

1991:超任世嘉再争雄

1991 年每月大事记

1 月

▶“勇者Ⅱ”在富士电视台放映

2 月

▶大家在前面看到的 90 年 BEST10 大奖,是这个月才发表出来的

▶3 日,SQUARE 宣布终止 FC 版“最终幻想Ⅴ”。6 日,该公司宣布将制作 SFC 版“最终幻想Ⅳ”

3 月

▶任天堂请系井重里主讲“电通”讨论会

▶海湾战争造成某些软件的延期

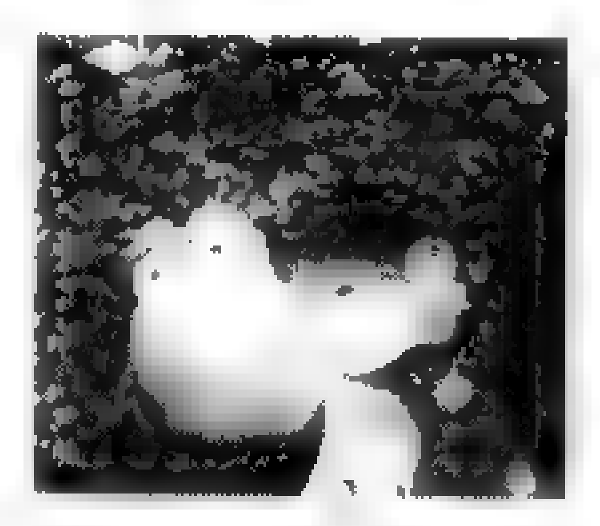
▶3 月 29 日,MD 上第一款 3D RPG《光明与黑暗》发售

4 月

▶超级任天堂专用软件《超级马里奥世界》发卖本数突破 10 万!

▶任天堂又召开了初心会,也就是新作发表会,会上比较强调 FC

5 月



→经过广告宣传后,马里奥重新活跃起来,SFC 主机的销售势头看好。

▶田中 MARIO 律子的 CM 登场!名星田中律子扮演了骑着恐龙的马里奥,为 SFC 宣传,一时成为话题

6 月

▶7 日,世嘉与美国 IBM 公司合作,推出简易型个人电脑“TERA DRIVE”,能玩 MD 游戏,售价近 15 万日元

▶为适应多媒体潮流,世嘉研发的 MEGA CD 首度亮相,性能精湛,迫使任天堂也抓紧提出与索尼合作推出 SFC 专用 CD-ROM 的计划

7 月

▶19 日,《最终幻想Ⅳ》发卖

▶日本最大的游戏刊物《FAMI 通信》由双周刊改为周刊,从一个侧面反映出游戏业的繁荣

▶26 日,SONIC 系列第一弹在 MD 登场。世嘉吉祥物自此正式与玩家见面,并很快风靡,成为与大明星马里奥相抗衡的动作巨星

8 月

▶《FAMI 通》杂志的火爆栏目“过激 FAMICOM”复活

9 月

▶21 日,NEC 推出 PC-E CD-ROM 的一体型主机“DUO”。虽然很前卫,但并未改变 PC-E 的没落命运

↗既能玩 HU 卡又能玩光碟,在当时可谓相当先进。

10 月

▶任天堂主办的“电通讨论会”又在大阪召开

▶街机企业世嘉公司与世界最伟大的 F1 赛车手巴西的塞纳达成契约,由塞纳来监修 F1 赛车游戏

←91 年前后,世嘉曾赞助 F1 赛事。

▶第 29 届 AM 展开幕

11 月

▶21 日,《塞尔达传说》SFC 版发卖,同名作在 FC 上曾以磁碟形式推出

12 月

▶世嘉巨形虚拟现实娱乐系统 AS-1 平台在该公司的主题公园登场

▶13 日,NEC 再次推出 PC-E 加强型“SUPER-ROM”,这是 CD 单体机,不可用 HU 卡

▶20 日,世嘉推出第一代 MD 专用 CD-ROM“MEGA CD”

91 年街机大事记

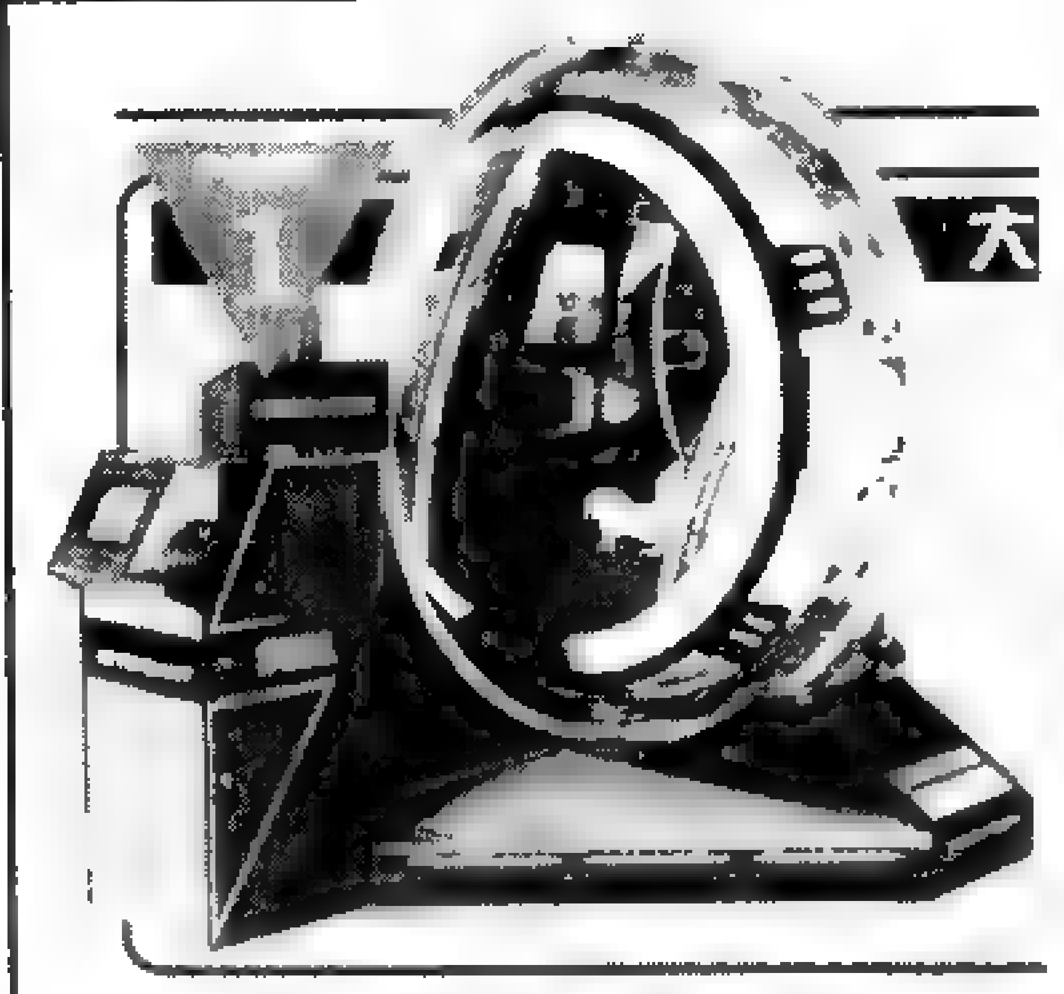
▶2 月,KONAMI 推出《TWIN BEE》街机新版本,此作曾在 94 年向 SS、PS 移植。其续作是 95 年 4 月推出的横置纵版射击

▶《G-LOC》作为《AFTER BUNNER》的一部外传登场,玩家的视点变为舱内。值得一提的是,世嘉为此作推出了至今仍是 VEDIO GAME 中最巨大的筐体“R-360”,可以前后左右 360 度完全旋转,玩家游戏时始终有专人在筐体外保护,迫力之大日刊以“究极”二字来形容

▶3 月,对战格斗游戏的里程碑《SF Ⅱ》登场,即 8 人街霸(其基本系统早在 87 年的《街霸 1》中即形成,当时卡普空还推出了带有压力传感型巨大按键的《街霸 1》专用筐体)。这部作品的影响甚为深远,别忘了它是 CP SYSTEM 的第 14 部作品

▶4 月,SEGA 与 SUCCESS 合作推出了《COTTON》,角色魅力大,画面卡通,小魔女可使用魔法和追尾攻击,93、94 年曾向 PC-E 和 MD 移植

▶世嘉推出大型气垫型体感筐体《RAIL CHASE》。续作 95 年 6 月用



究极体感筐体

▲这是世嘉公司推出的究极型飞行游戏筐体，玩家置身其中可体验到近于真实的模拟驾驶感。筐体外有专人负责监视筐体内的情况，这能过外部摄像机来完成

MODEL2 推出。游戏可说是电影《印地安娜琼斯》的翻版，异常刺激

▶4 月，卡普空推出另类基板，一块基板上竟有三个游戏，名为《ワンダ－3》。这三个游戏是《CHARIOT 天空之旅》横版射击、《ROOSTERS》清版过关、《ドンプル》动作解谜。该公司此举意在有效利用基板价值，属实验性作品

▶8 月和 9 月，SNK 的 NEO．GEO 基板分别获得了销售进步奖和独立新科技奖。后该基板成为 SNK 长青树

▶11 月，《饿狼传说》登场，此为 SNK 加入到 FTG 界中来的标志。游戏主角有特瑞、安迪、东丈，BOSS 是吉斯，操作游戏时用到 个按键 后向多种家用机移植

▶11 月，CAPCOM 的《CAPTAIN COMMANDO》登场，这是 4 打可能的 ACT。角色个性强，特别是二岁婴儿，画面美丽。可乘骑机器人，攻击手段多彩，游戏完成度高

▶11 月，TAITO 推出《METAL BLACK》，此款横版 STG96 年向 SS 移植

↑SNK 的格斗开山之作

●1991 年的地球很不平静，首先是美国总统布什宣布多国籍军对伊拉克进行轰炸以解放科威特，海湾战争爆发；然后是前苏联解体，苏共总书记戈尔巴乔夫下台，叶利钦成为独立后的俄罗斯总统。这一年美国短跑名将卡尔 刘易斯还创造了百米世界新纪录成绩为 9 86 秒。

1991 年各主机的软件生产情况

	FC(共 154 部)		世嘉 MD(共 89 部)		PC－E(共 109 部)		SFC(共 45 部)		手掌机(109＋42 部)	
类型	数量	代表作品	数量	代表作品	数量	代表作品	数量	代表作品	GB	GG
ACT	51	特救指令	33	战场之狼 2	24	PC 原人Ⅱ	8	超魔界村	38	13
STG	8	感星戒严令	15	雷电传说	20	雷电	8	超级 R－TYPE	11	6
RPG	25	伊苏Ⅲ	8	光明与黑暗	12	伊苏Ⅲ	10	最终幻想Ⅳ	15	2
仿真 SLG	12	第 2 次机器人	13	梦幻模拟战	14	三国英杰降临	6	超级三国志Ⅱ	8	3
推理 AVG	6	赤川次郎列车	2	NOSTALGIA1907	6	乱马 1/2			2	
SPG	15	中岛悟 F1 Ⅱ	13	OUT RUN	15	摔角 2ND 回合	12	超级摔角	14	6
PZG	14	PUYOPUYO	3	紫禁城	6	COLUMNS	1	北极鼠	15	10
TAB	21	爆笑人生剧场	2	雀侦物语	10	超级电铁Ⅱ	2	初级森田将棋	6	2
其他 ETC	2	绘描卫门			2					

●1991 年总数 550 本左右的游戏中，动作游戏占了近 30%，体育游戏位居第二，而 RPG 是第三位，射击游戏已经风光不再。这表明，ACT 是一种男女老幼都可从中获得单纯乐趣的类型，除了超任是体育游戏最多外，其余的主机都是 ACT 的比重最大。

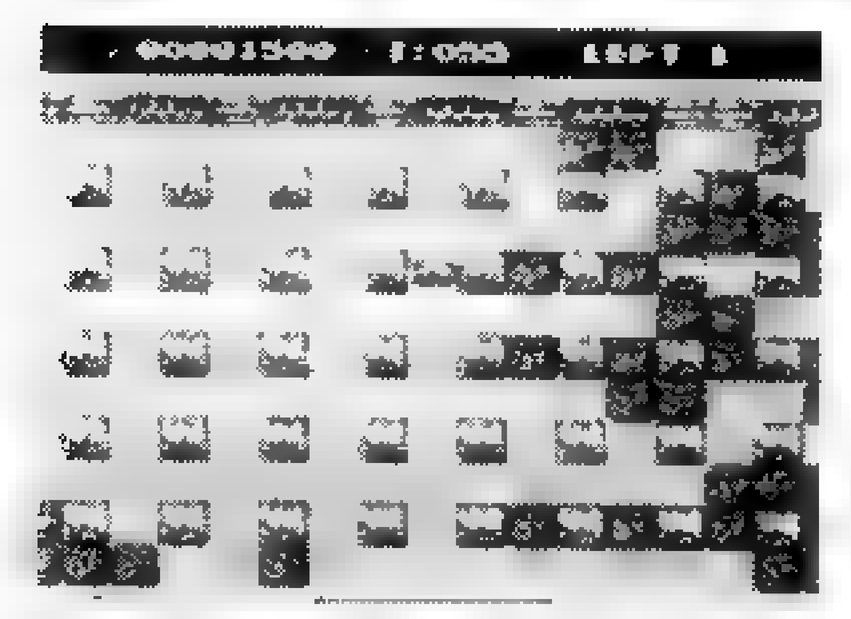
1991 年的任天堂与世嘉

一．任天堂方面

FC：最后的微笑

91 年，FC 又推出了 154 部作品，比上年略少，但在所有硬件中仍是第一。其中 RPG 的比重越来越大，而 SPG 的数量也相当惊人。这表明了 FC 使用者对 RPG 的需求还是比较大的，同时随着 SFC 的上市，FC 人气不倒，在软件 TITLE 数上，91 年的 SFC 无法与 FC 相比。

这一年在 FC 第一集团：51 部 ACT 中，评价都很低，很难达到 7 分。●6 月 28 日，《BOMB MAN Ⅱ》，哈德森强调了故事性，游戏模式充实，强化炸弹的 ITEM 非常之多，3 人同玩 OK。销量最高第 7，入围 9 次。●6 月 21 日，《忍者龙剑传Ⅲ》，故事性也非常强，本作是龙之忍者的完结篇，全 7


▲《炸弹人 2》

关。销量最高 17/人围 2 次。●4 月 26 日,《冒险岛 2》,仍然是石器石代,新增敌人不少,高桥名人的武器也更多,许多新恐龙登场帮助,全 8 关。销量最高 6 位/人围 4 次。

同一年 FC 的 STG 呈颓势。其他类型游戏也好不了多少,因其他强大主机使竞争激烈,从销量上看,FC 游戏都难以达到前几年那般辉煌。RPG 方面:●4 月 5 日,《吞食天地 Ⅱ 诸葛孔明传》,200 人以上的角色。故事分为六章,刘备军武将最多 27 人,可组成 7 人团队,战斗时可 5 人参战。销量最高第 6/人围 2 回;认知度最高第 2 位/人围 17 次。平均分 7.25 点。

FC 的 SLG 仍只有光荣的几部价格惊人的大容量作品能卖出去。●3 月 15 日,《大航海时代》,包含了一定的 RPG 要素,以哥伦布发现美洲新大陆为时代背景,在全球各大洋上进行贸易探险旅行,可与海盗交火,乐趣在于长期资本积累后组建一支巨大的船队,最终成为贸易王。销量最高 26 位/人围 1 次。●12 月 21 日,《信长的野望 武将风云录》,FC 上"信长"系列第三作,可 8 人对战。游戏强调时代背景,系统与前作相同。销量最高 22 位/人围 1 次。

当年 FC 销量最高的三款游戏依次为《龙珠 Ⅱ》、《马里奥高尔夫》、《SD 高达外传 ナイト高达物语》。

←《马里奥高尔夫》

SFC:春光乍泄

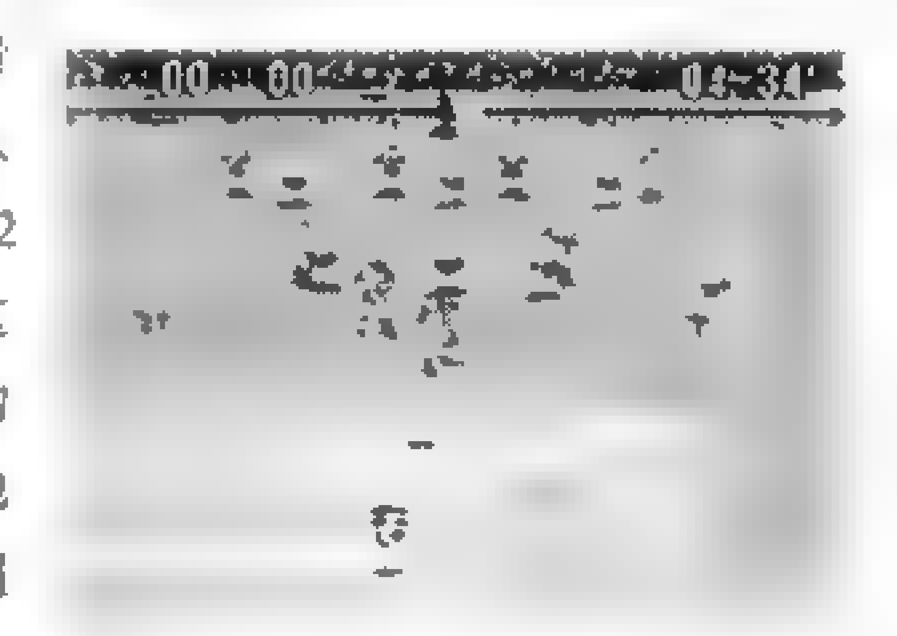
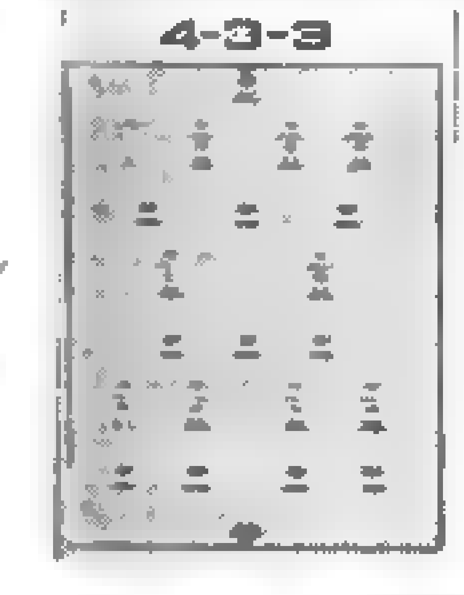
91 年对于 SFC 来讲,可说是春光明媚的一年。从当年软件销量上看,SFC 是当之无愧的霸主,超任王者之像初露。SFC 在这一年只有 50 余部游戏,但大 BEAT 题目不少,开发商更是尽心竭力发挥主机性能,弦乐令玩家陶醉,多重背景卷轴和角色的高速度亦受到了注目。但 91 年在 SFC 上最出风头的却是 SPG。下面对 SFC 作品进行简要回顾。

➡RPG 方面●10 月 29 日,《最终幻想Ⅳ》(8M),故事性、角色和战斗系统与 FC 版相同。某些地方为了适合初学者而做了非常体贴的改良,整体难易度偏低。销量最高第 5 位/人围 9 次。平均 7.5 点。●6 月 21 日,《伊苏Ⅲ》(8M),法尔康(FALCOM)移植自电脑。主角的动作丰富多彩,游戏为横版卷轴型,动作性极强,各种 ITEM 可从店中买取,舞台的谜题很多。故事是讲阿德鲁与盗贼得基回到故乡奥鲁加那后发现怪异,接着,一批流浪者中的一个算命士在占卜动乱原因时水晶球破了……销量最高第 6 位/人围次;认知度最高 12 位/人围 2 次。平均 7 分。●12 月 21 日,《SD 高达外传 ナイト高达物语》(8M),BANDAI/ANGEL 推出,将原作的 1~4 集的故事合并,继承了勇者高达之血的主角为了求得"遗产"而展开旅行,团队最大五人。销量最高第 4/人围 5 次。

➡SLG 方面●12 月 21 日,《超级信长野望》(8M),这是光荣将 PC 上轰动的同名作移植,以战国时代的日本舞台为背景的战略 SLG,玩家应从内政外交军事努力开始,并动用茶器来协调人际关系,最终统一全国。游戏真实度很高,可 8 人对战。销量最高第 5 位/人围 12 次;认知度最高第 8 位/人围 10 次。平均 6.5 分。●7 月 6 日,《机动战士高达 F91》,BANDAI 制作,销量最高第 2/人围 13 次。●9 月 15 日,《超级三国志 Ⅱ》,光荣将 PC 版受到好评的游戏移植,以古代中国大陆为舞台,统一全国的 SLG。玩家须选择一名君主,在领地内发布经营、军事、人才等指令,协调各方关系,并伺机运用最强武将,发动战争。本作是光荣在 SFC 上的第一部作品。销量最高第 4/人围 12 次;认知度最高 第 4 位/人围 15 次。

➡超任在体育和动作射击类也出现了不少佳作。

●12 月 13 日,《超级 FORMATION 足球》(4M),HUMAN 在 PC－E 上推出获得了十佳的《"资讯"足球》后,又利用 SFC 的高性能推出了"超级"版。分世界杯和练习两种模式,主要是阵型的变化非常多,同时游戏的画面有些 3D 的迫力。双人同时对 CPU 可。销量最高第 2/人围 11 次;认知度最高第 4/ 人围 12 次。平均 7.75 点。同时这个以摔角游戏著称的 HUMAN,也不失时机地在 12 月 20 日推出了《超级 FIRE 摔角》,这也是从 PC－E 上移植过来的作品,特色是技巧的多彩与真实。销量最高第 2 位/人围 8 次;认知度最高第 4 位/人围 10 次。平均 6.75 点。

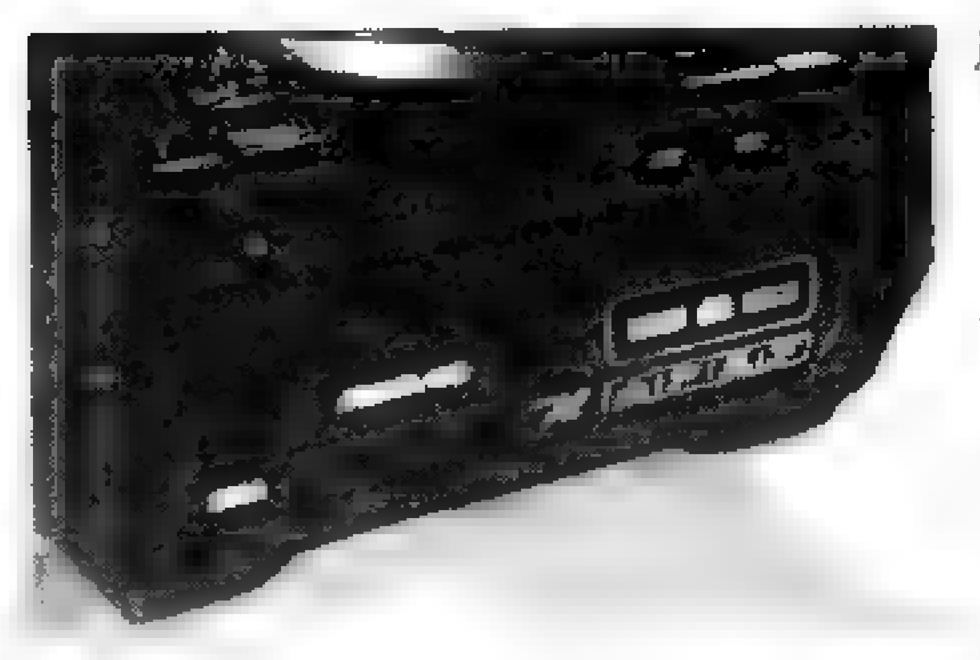



↑←16 位机出现后,体育游戏似乎变得受欢迎起来。是因为 SPG 的画面效果提高太多的缘故?

➡在动作射击游戏方面,有不少佳作都是经典作品的翻新。●10 月 31 日,《恶魔城 DRACULAR》,全 11 关,特定敌人死后送 ITEM,可使特殊武器的使用次数增加。画面美丽,BGM 更是动听,动作性也当仁不让。销量最高第 1 位/人围 5 次;认知度最高第 10 位/人围 4 次。平均分 7.25 点。●10 月 4 日《超魔界村》(8M),主人公仍旧是阿萨,但操纵方法却与以前的作品大不相同,全 8 关,算上 2 周目共 15 关,难度在系列中算中等,是个原创性高的作品。销量最高第 1 位/人围 8 次;认知度最高第 3 位/人围 7 次。平均 6.75 点。●7 月 13 日,IREM 推出《超级 R TYPE》,销量最高第 1/人围 11 次;认知度最高第 18 位/人围 1 次。平均 7 分。游戏一共 7 关,可选择 4 个级别的难度游戏,有 2 周目,难度一级一级上升,无 CONTINUE 制限,典型的学习型游戏。画面"秀逸"。

SFC 当年销量最高的三款游戏为:《最终幻想Ⅳ》、《塞尔达传说》、《模拟城市》。

二.1991年的MD



6月，世嘉公开了MEGA－CD规格其性能较高，主要表现在CPU变为12.5MHZ，用作程序、图形资料和声音资料用的RAM达6M，CD－ROM有1M。音源改为与街机相同的PCM8路，读取时间较短。特别是MEGA－CD可以执行画面的放缩和旋转，能够做比较复杂的2轴旋转。在这种情况下，又有一批软件开发商加入到MD，像光荣、东芝EMI、VISCO、HUMAN等。那么在这一年MD所有的游戏中，RPG虽然只有8部，但相对于上一年的2部，则可说是进步神速了。虽然MD上的ACT和STG作为人气类型而始终比例最大，但91年MD的SLG也达到了13部。因此，MD"因为高性能而擅长硬派动作射击游戏"的风格已经在这一年开始转变

我们首先来看看MD上的RPG：

●3月29日，《光明与黑暗》(8M)，重视视觉效果的3D型RPG。斯特姆桑古，一个受大地及雨水滋润的王国，在不久前才经历了一段暗黑战乱。在这长久的艰苦抗争中，人们学会了相互间的协力，现在他们与斯特姆国王过着和平的日子。终于一年一度的和平和丰收的祈祷日来临了，今年的主祭者是由克莉亚公主代替国王，并由王宫骑士蒙德雷特护驾。但是前往祈祭的公主却没有回来，到底发生了什么事呢？正当国王派人去调查之后而毫无下落时，一个年青的勇者出现了，却原来是个骑士"见习生"，才16岁，他是蒙德雷特的儿子……制作者中有"勇3、4"人员和高桥宏之、内藤宽等。基本上团队中的战士只有主角、僧侣和魔法使三个，指令统统以图形来表示，可说是个人门型RPG。迷宫中分地上地下共9层，其中的MONSTER必见！销量最高13位/入榜1次；认知度最高第6位/入围10次。平均7.75点。

●9月20日，《RENT A HERO(租借英雄)》(8M)，主人公在因缘际会的情况下，取得了SEGA误送的战斗武器，并开始展开正义英雄兼差为业的工作。事件有赖正义英雄的帮忙，战斗的模式也很特殊，必须利用手柄控制动作，这一点和传统的RPG有很大区别。这种给酬劳式解开事件的新式RPG，必须要手脚并用，反复交谈和仔细调查，才能使游戏更有可看性，让事件更具可动性。游戏前半非常搞笑。平均7.25点。值得注意的是，在世嘉七代DREAMCAST主机上，本作竟是玩家十分希望移植的作品，曾名列第一。

在当年MD的重头戏SLG中，可谓是百家争鸣。

●4月26日《梦幻模拟战》，NCS制作。世界上有一把神剑，得到它的人可以获得无限的力量。因此人们相互残杀，所幸这把剑后来被密封起来，由巴鲁迪亚王家守护着。好景不长，达鲁西亚国的皇帝为了夺剑，竟不惜发动战争。而你则要拯救巴鲁迪亚，打赢这一仗

光荣加入MD后，推出一系列作品●12月21日，《信长野望 武将风云录》，可8人对战。●12月26日，《三国志Ⅱ》，可12人对战。平均分6.75点。两部作品的影响不大

世嘉也积极动作，推出了《三国志列传 乱世群英》、《忍者武雷传说》、《太平记》等，并移植了《POPULARS》，GAME ARTS更用CD－ROM推出了《天下布武 英雄咆哮》。其他还有ASMIK的《乱世之霸者》，WOLF TEAM的《斩.夜叉圆舞曲》等，遗憾的是，这许多MD的SLG在日本都没有形成很大的影响，不过在我国可能有不少玩家都玩过

MD虽然在日本并非主流机种，但是在欧美，这却是一台人气很高的主机，而且，外国人与日本人的风格大不相同，不爱玩RPG，却很喜欢ACT、STG和SPG。而这些游戏类型对MD来说不过是"小菜一碟"，那时的我们也有些像欧美玩家，因为这些游戏而购入MD机

●12月27日，《战斧Ⅱ(GOLDEN AXE)》(4M，双人)，令MD横扫欧美的"超人气"卷轴ACT。故事讲的是黑暗皇帝加鲁多巴经得到战斧，玩家要打倒恶势力，让世界重享阳光。人物的必杀技和魔法迫力很大。平均6.75点

●8月2日，《格斗三人组(BARE KNUCKLES)》(4M，双打)，世嘉推出的正统清版过关ACT。"暴力、犯罪、恐怖、绝望"的时代背景，"殴打、脚踢、丢掷、打死"的野蛮动作，人物虽没有巨人化，但当你痛殴敌人并欣赏着那原始人般的音效时，也算够棒哩！本作独具手脑并用的双层意义，这也是SEGA所擅长的一颗神秘之珠。当时的大背景是街霸横扫全球，格斗之火到处乱烧。因此我国玩家大都玩过此作。全8关，主角两男一女，分别是拳手、佣兵和柔道家

这一时期的ACT流行，美版有不少，像2月22日的《狄克崔西》、6月28日的《异形风暴》、10月4日的《蜘蛛人》、11月19日的《米老鼠2》、9月27日的《战场之狼Ⅱ》、10月25日的《魔王连狮子》、11月29日的《森林守护神》、12月20日的《双截龙Ⅱ》、4月26日的《瓦德那森林》等等，都是由SEGA、CAPCOM、TAITO、TECHNOS JAPAN、VISCO等街机商推出的作品，但有些游戏的难度较高

STG在MD上有如下一些代表作：●8月2日，《空牙》(4M，双打)，DECO将街机移植，3种战机，战斗中ITEM丰富，游戏难度远低于街机。平均分6.75点。●7月6日，《雷电传说》(8M，单人)，特色是画面横向移动幅度大，敌人可于左右方突然冒出，因此自机最好在画面中央附近作战为妙。"雷电"在街机上是以难度高出名的，MD版则可选择难度。平均6.75点。其他像3月29日九吴贸易的《超级飞狼》和5月31日TOAPLAN的《ZERO WING》等，造成的影响就不大了。

当年MD上销量最高的三款游戏为：《棒球 超级联盟91》、《OUT RUN》、《乱世霸者》。

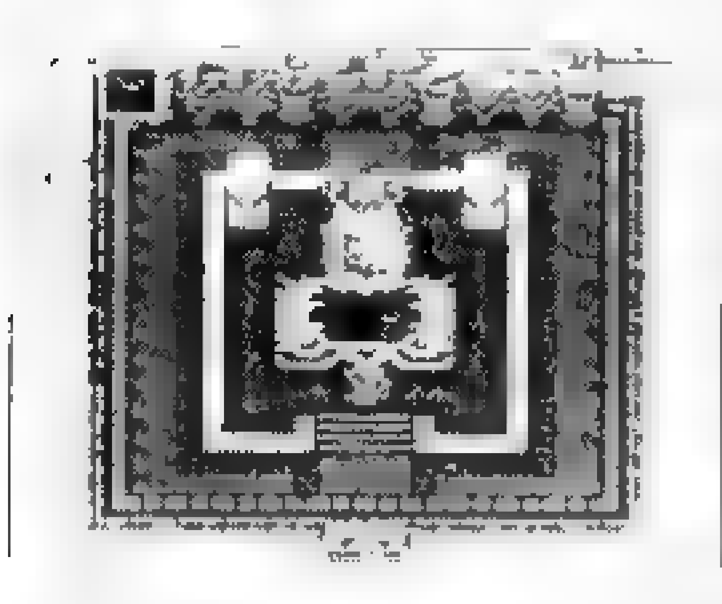
1991 年 非动作类游戏十佳

形式	总数	代表作品
RPG	3 本	《塞尔达传说》
AVG	1 本	《THE MANHOLE》
SLG	2 本	《模拟城市》
SPG	3 本	《德比赛马》
PUZ	1 本	《北极鼠(LEMMINGS)》

一■塞尔达传说(SFC)

RPG,91 年 11 月 21 日,任天堂出品,8M + 64K 卡带

因为大司祭阿古尼姆使邪恶的魔王加农复活,主角林克必须将魔王再度给封印回去。本游戏特色是动作性极强,到了性能大幅提升的SFC上,像剑的回转斩杀、跑动、游泳、投掷等动作给玩家带来非常大的乐趣。游戏上市时配合着电视中特别请新偶像所做的广告,在各界引起较大的反响。由于操作性优良,主人公57种动作并不十分难于使出,而游戏中的ITEM宝物更是非常之多,洞窟、宝藏中不可错过,对BOSS时可能会感到有些难打,对于常用ITEM要多加注意。



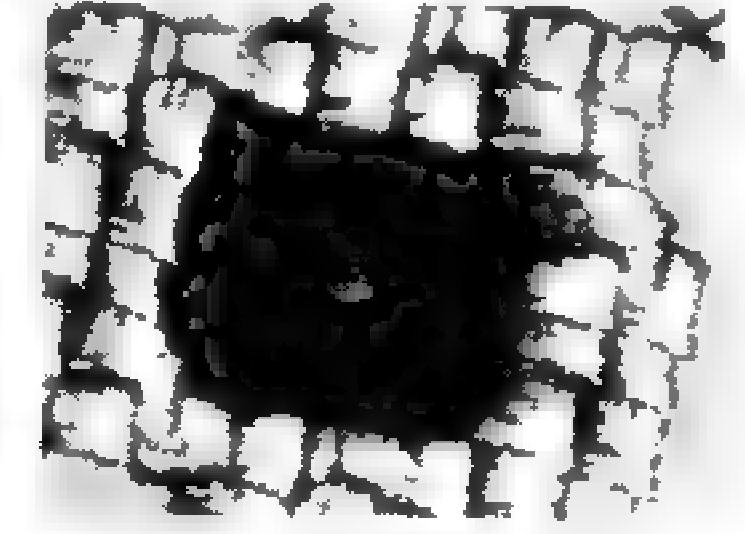
本作在销量上最高第1位/入围15次;认知度最高第1位/15次。平均分9.75点。

二■最终幻想Ⅳ(SFC)

RPG,91 年 7 月 19 日,史克威尔,8M 卡带,双人同时玩

超任上的系列第一弹。主人公赛西鲁可组成10人的团队进行冒险,故事性极强的RPG。飞空艇,气垫船,陆行鸟,新黑色陆行鸟等多种乘物使得游戏性有所提高。故事在地上、地下、异世界三个舞台展开,情节间的接续较重要,而最值得瞩目的还是三台飞空艇。高速REAL TIME战斗系统即ATB(ACTIVE.TIME.BATTLE)成为始创。配合主机的高性能,游戏画面在切替时使用了马赛克处理,乘坐飞空艇时则有放缩等效果出现。玩家要经历16个世界才可通关。

销售量最高第1位/入围28次;认知度最高第1位/入围31次。平均分9点。

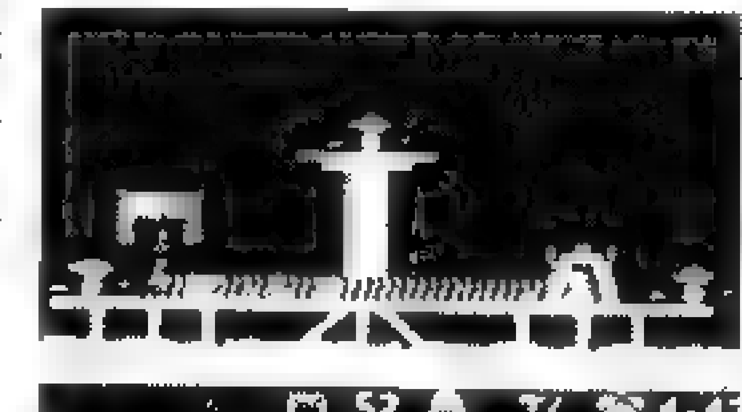


↑"马赛克"在当时是优点。SFC给玩家带来视觉冲击。

三■北极鼠 LEMMINGS(SFC)

PUZ,91 年 12 月 18 日,太阳电子出品,8M 卡带,可双打

和小动物有关的动作解谜游戏。主角是北极鼠(LEMMINGS),玩家要对它下达一系列的命令,使它能够在有限的时间内从充满崎岖坎坷的地下胜利脱出。每关有一进口一出口,其间是种种障碍,有时玩家不得不将各种命令组合起来才能过关。游戏分4个级别,各级别30关,全部通过应该比较困难。

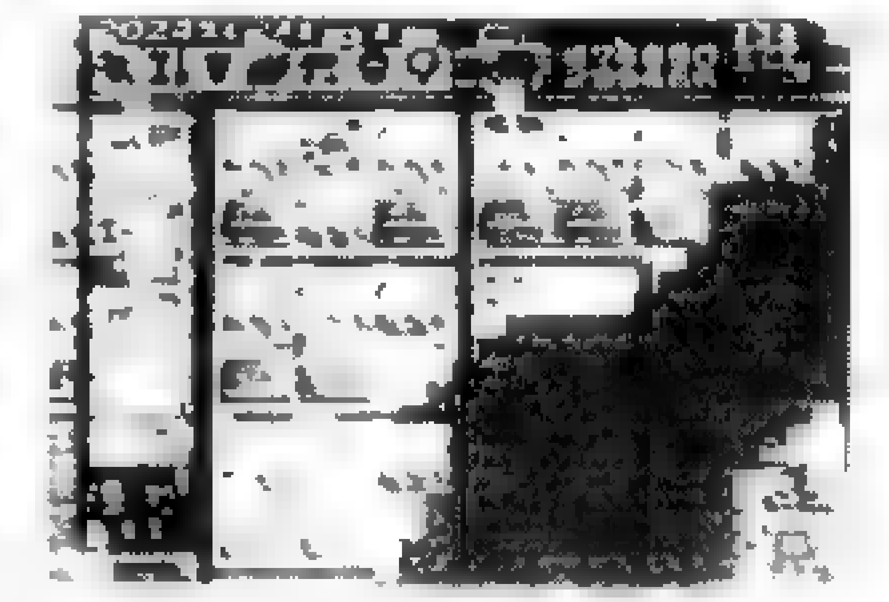


平均分8.75点。

四■SIM CITY(SFC)

SLG,91 年 4 月 26 日,NINTENDO 出品,4M + 256K 卡带

这是个要求玩家在游戏中扮演市长,在荒无人烟之地展开工作谋求发展的SLG。工业产业交通治安人口膨胀等一系列现实中的问题将困绕着玩家。游戏还有将灾害问题解决使城市复兴的剧本模式,也有面向初学者的练习模式,这些是SFC版原创。在通常模式下,要以建立50万人规模的都市为目标,游戏有还贷款和游戏结束、过关的概念,要求玩家对游戏系统理解较深,在最初的6个任务完成后,还有隐藏剧情。



本作在销量上最高达到第1位/入围21次;认知度最高第2位/入围20次。平均分8.25点。

六■MANHOLE(PC－E)

AVG,91 年 3 月 22 日,太阳电子出品,CD－ROM

这是从PC移植的具有美国风味的另类游戏。游戏没有什么剧情、GAME OVER、CLEAR等概念。舞台也是以童话般的画面来描绘,玩家要对其中发生的种种不思议的事件进行调查。游戏过程中多少有些"寻宝"的意味。格林童话般的世界观和CD中的颇具临场感的各国音乐令人印象深刻,也可以见到世界各民族美丽的风景。

平均分8.25点。

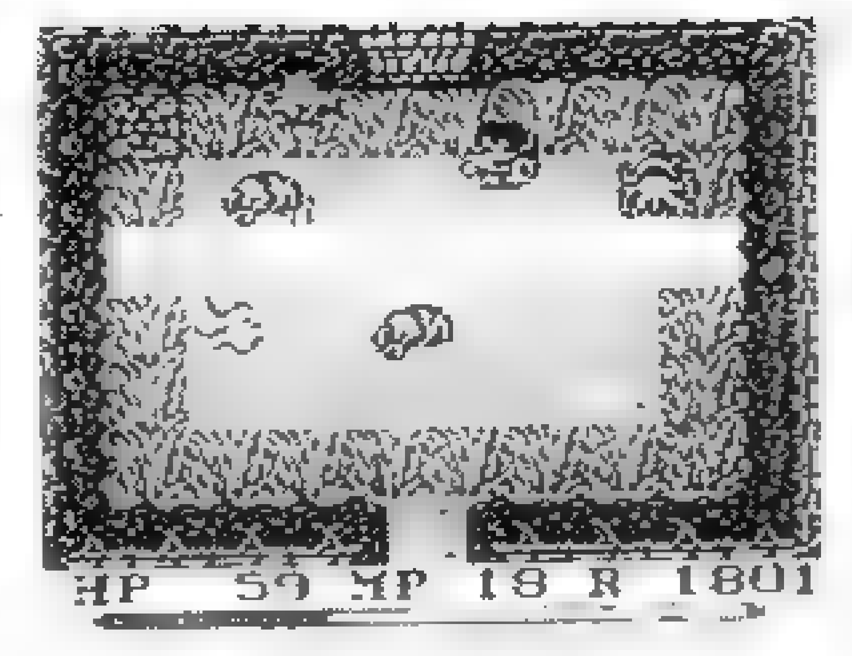
↑游戏中的提示都是英文。

七■圣剑传说(FF 外传)(GB)

RPG,90 年 6 月 28 日,SQUARE 出品,1M 卡带

这是个"塞尔达"类的A.RPG。在古兰斯公国,SHADOW KNIGHT,为了求得永恒之力,将目标定锁定"玛奈"神树,而主角就要守护玛奈之树,与敌人战斗。游戏的系统较"FF"有所不同,但故事和魔法名称却与"FF"系列相同。游

戏中动作方面的难度下降,但强化了解谜要素



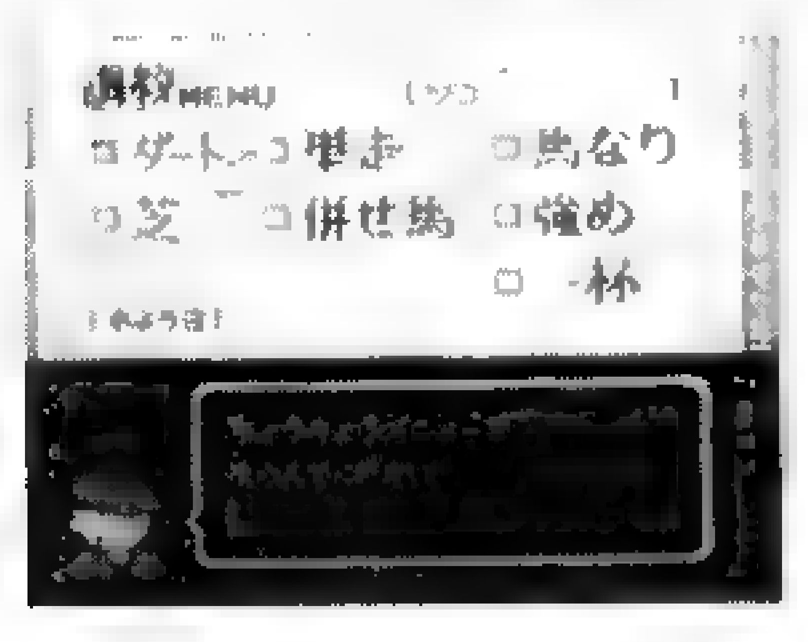
销售量最高第 2 位/入围 14 次;认知度最高第 3 位/入围 16 次。平均分 8.25 点。

→本作带动 GB 早期销量。

八■德比赛马(FC)

SLG,91 年 12 月 20 日,ASCII 出品,2M 卡带

角色在游戏中要扮演马主,对马匹进行养育,并使之成为一匹优秀的比赛用良种马。游戏的特色是除了 SLG 的内容,作为马主也要购买马券,这有些 PUZ 的乐趣;同时,将育成的马匹与其他名马进行跑马,SPG 的乐趣也不小。培育马匹时应注意其血统的保持和调教方法,既要重视耐久力,也不能忽视速度。当然你所付出的一切都要到日本中央竞马会上才能见到分晓



↑"德比"赛马,是 ASCII 公司的重要系列。虽然 FC 上的第一作人气不是很高,但到了 SFC 和 PS 上,销路十分惊人。

销量最高第 14 位/入围 4 次;认知度最高第 20 位/入围 1 次。平均 8 分。

九■网球总决赛(PC－E)

SPG,91 年 3 月 1 日,HUMAN 出品,2M HU 卡,双打四打可

这是 HUMAN 公司在 PC－E 上的系列体育游戏第三作。分"表演赛"、"世界巡回赛"、"训练"三个模式,主要特征是可以双人对双人,游戏将球被击飞等细节做得很细球拍和球的触感都能体会到。操纵感对初学者来说可能一时难于上手,但游戏三种难度可供选择。不知这游戏是否是"评委会"为照顾种类而设置的?

平均分 8 点。

十■GEAR 体育场(GG)

SPG,91 年 4 月 5 日,NAMCO 出品,1M,可双人对战

NAMCO 为世嘉掌机所作的游戏,"FAMISTA"人气棒球系列的 GEAR 版。在系统上与 FC 版相同,全部 14 支登场球队,可以使用对战线与朋友同玩。由于是携带型主机,所以在操纵性上与家用机同系列还是有所区别的。本作在 GG 上的销量名列第二,仅次于 GG 版《OUT RUN》。同时可以发现,那时的 NAMCO 不但在 MD 上推出游戏,而且还为 GG 做游戏,质量好到进入"十佳"。可惜,到了 32 位机时代,该公司再也没有为世嘉的 SS 制作过一款游戏,不过到了新次世代时期,NAMCO 为 DC 移植了自家的街机大作《SOUL CALIBUR》。

平均分 6.5 点。

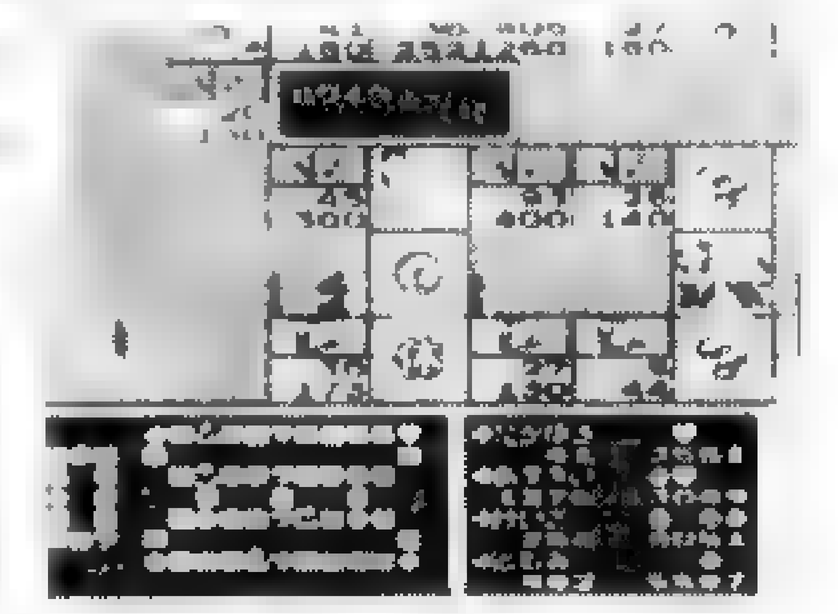
1991 年 动作射击桌面十佳

形式	总数	代表作品
ACT	5 本	《索尼克》
STG	3 本	《OVER RIDE》
TAB	2 本	《开动吧！街道！》

一■开动吧！街道！(FC)

TAB,91 年 3 月 21 日,ASCII 出品,2M＋64K 卡带,可 4 打

这是"勇者"系列的 DESIGNER 崛井雄二的作品,属于标准的掷骰型游戏。按地图上的前进或停止"指示"来进行,遇到商店就可以买东西。通过在店铺做生意可以使财产增加,最终目的是成为大富豪。游戏共有 5 处地图的版面,在各版面要对目标金额进行设定。游戏后达成目标者为胜,有人破产则 GAME OVER,共有 7 个个性丰富的 CPU 角色。玩家要对自己的实力进行检讨,不要轻视任何对手。游戏的弊端在于,往往要经过相当长的时间才能够分出胜负

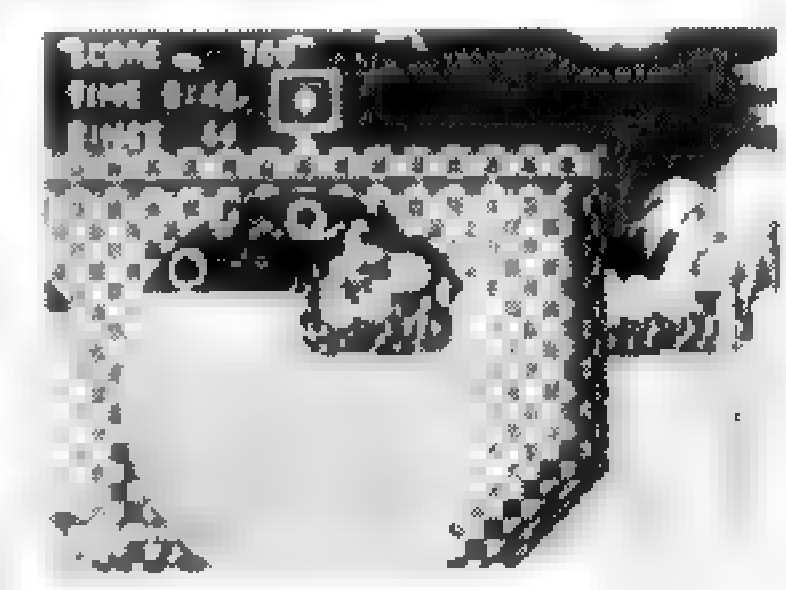


本作在销量上最高第 27 位/入围 1 次;认知度最高第 8 位/21 次。平均分 8.50 点

二■SONIC(MD)

ACT,91 年 7 月 26 日,世嘉出品,4M 卡带

游戏的目的很简单,就是要让索尼克来打倒蛋头博士,将他的野望给破灭掉。游戏舞台是在美丽的艾文斯岛上,那里充满宝藏及遗迹,但也拥有不思议的力量。这种力量可以赐与所有生物以能源,叫做卡欧斯伊美拉鲁》是一种超物质。就是这个邪恶博士想要控制这个小岛以获取超力量!岛上的动物已经呈机甲人姿态。DR. EGGMAN 的要塞肯定就在前面,只有索尼克才能解救这个岛……基本上是个横版卷轴的游戏,也有全方向卷轴的情形出现 多彩的动作性,DYNAMITE 级 SPEED 感!全部共有 6 关,每关 3 小关,里面有各种各样的陷阱在等着 SONIC。在各小关底打倒恶博士后别忘了还要打开舱钮放出小动物。另外,当玩家在吃指环时,别忘了寻找每关中的接关标记,否则死过还得从头来太麻烦了!如果你能寻找到黄、粉红、蓝、绿、红、白等六种颜色的卡欧斯伊美拉鲁,再打败大魔王,就可以看到真正的结局,不过这时就没有所谓加分舞台了。

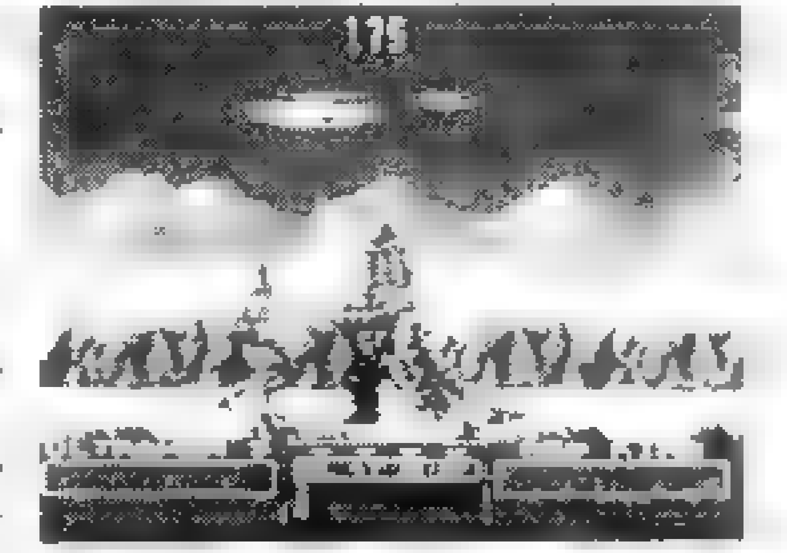


销量上最高第 4 位/入围 13 次;认知度最高第 2 位/16 次。平均分 8.25 点

三■奥特曼(SFC)

ACT,91年4月6日,BANDAI出品,4M

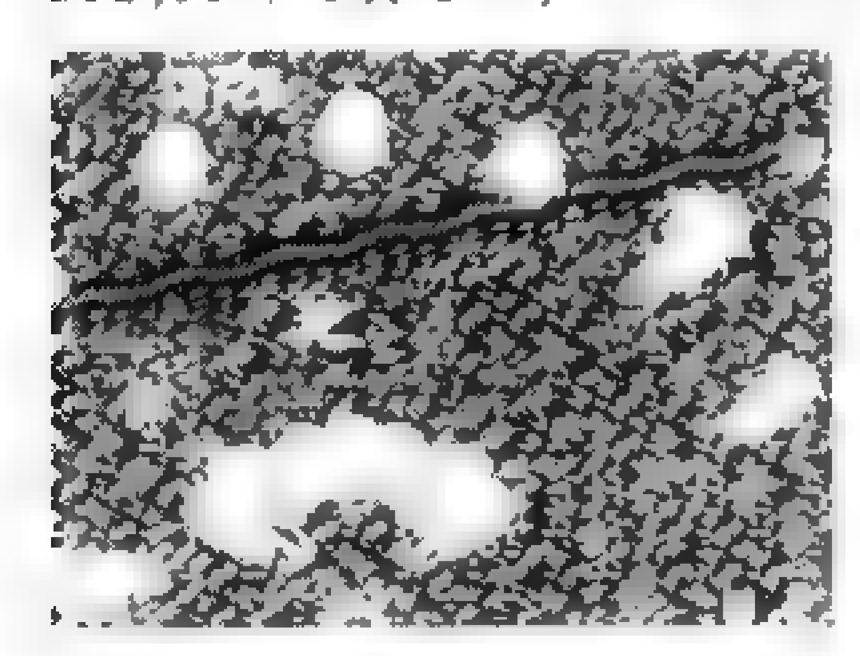
独立画面型格斗动作游戏。玩家要操纵主角ULTRAMAN,与敌方怪兽进行一对一的对决。游戏是忠于原作电视版初代的人物造型。总共10关，每关都有时间限制，主角在地球上的行动时间被"限制"在3分钟。游戏中活用了SFC的放缩机能,画面迫力大。而游戏的系统也非常丰富，角色的必杀技真实而多采。还可发射光线杀敌,游戏性非常高。BGM及相关画面都与TV动画一致,颇受FANS好评。街机上也有类似的游戏登场



本作在销量上最高第1位/入围8次；认知度最高第11位/4次。平均分7.5点

四■OVER RIDE(PC－E)

STG,91年1月8日,DATE EAST/STING出品,2M(HU卡)


↑PC－E能够做出细致的画面

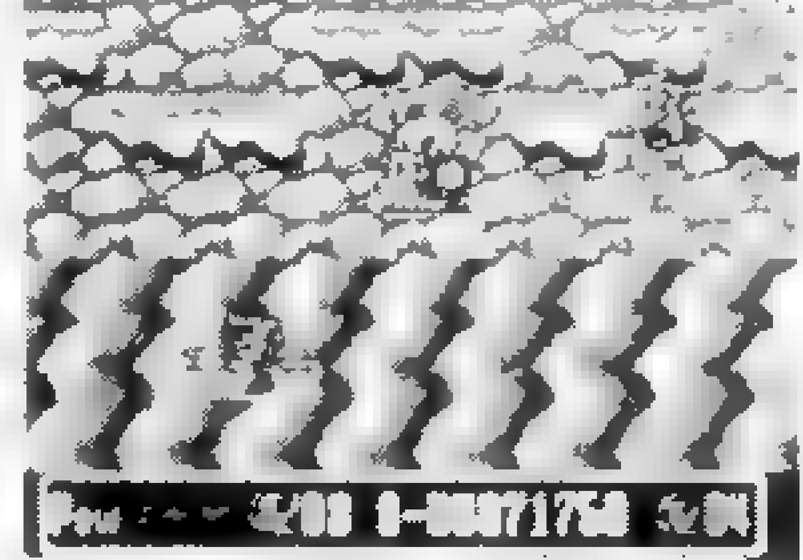
这是DECO为PC－E制作的一款软件。人类大量向其他星系移住，造成生物型兵器"FLYER"大暴走。而玩家则驾驶机甲坦克将其破坏掉。一个6关,纵卷轴型射击，有"防卫"、"选择"两种ITEM,可使自机POW UP。游戏可连币5次，难度较低。因游戏在画面上和操纵性上都达到了一定水平,因此,虽销量不大,仍被《FAMITSU》杂志评分最佳

平均分7.5点

五■挖墙骑手(SFC)

ACT,91年12月13日,NAMCO出品,8M

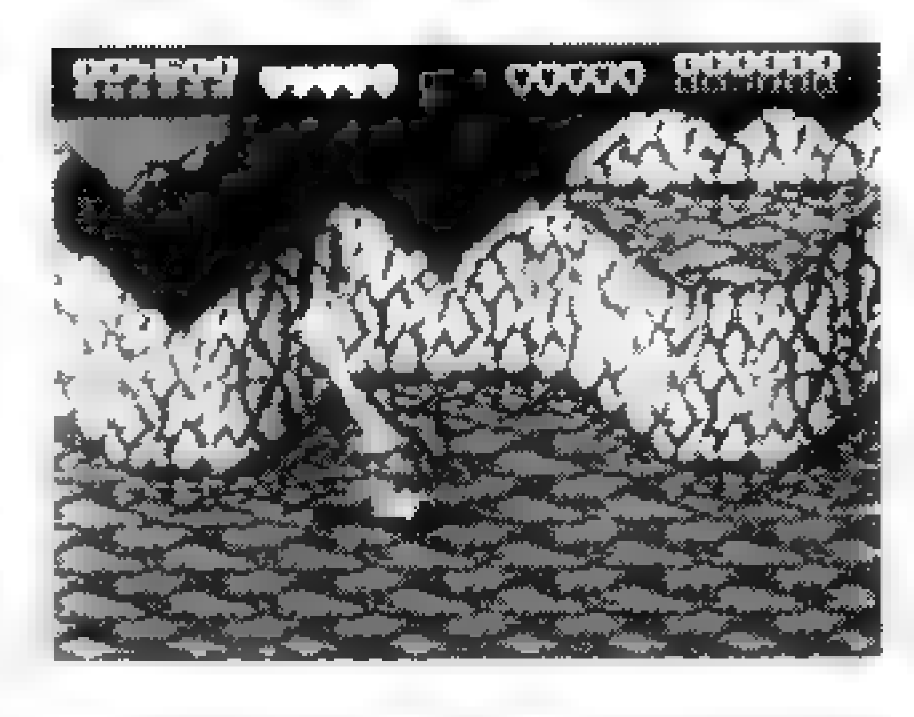
这是NAMCO的一款在角色设定上颇具卡通风格的动作游戏，DEVIL博士将主角家族中的同伴全都掳了去，为了爱，主角以挖墙骑手的姿态向罪恶宣战,全40关。游戏在世界观上不讲求无其益处的杀戮美学,而对"逃跑"美学作出新的诠释。游戏流程分为普通卷轴和强制卷轴版面,在普通卷轴面可取得ITEM，接下来有强制卷轴面，应大胆的跳跃，利用双足避开麻烦,然后同BOSS对决


↑ACT同样需要动脑筋,这款游戏对技巧和反应能力要求很高

平均分7.5点。

六■BATTLE TOAD(FC)

ACT,91年12月20日,NCS(MASIYA)出品,2M卡带

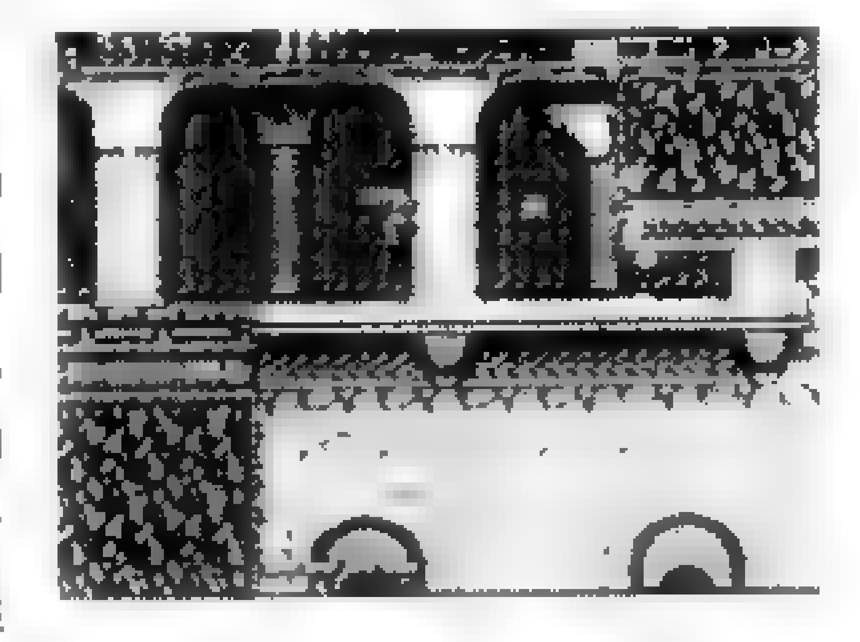


这是美版作品，是个十分痛快的动作游戏。故事讲述的是为了打败黑暗王后，安朱莉卡公主和同伴宾布鲁人在T教授的建议下如何进行战斗。主人公是神龟，其多彩的动作令各年龄层玩家从中获得乐趣。既要与敌人战斗,也要施展躲避的技巧。全部12关,基本上就是普通横版卷轴,但也有强制卷轴的版面,速度感十分过瘾。可以双人协力游戏,各关的舞台很宽广,游戏难度较大,需要苦练

七■翼族战士 GYNOUG(MD)

STG,91年1月25日,MASIYA(NCS)出品,4M卡带

时间是在中世纪与近世纪之间，人类正陶醉在文明的光彩中。各种发明增大了人们的力量,可随之而来的是世界上那许多野心家的蠢蠢欲动。另一方面,因为迷信和幻想而兴起的魔族,在科学力的伸张之下逐渐隐退。可是他们心有未甘，妄图最后反击，这时出现的生活在山中的翼族年轻人,为防止邪恶力量的扩散，必须接受这挑战。全部5关,击落敌人时的爽快感出众,POW－UP要早!另外游戏的BOSS外形有别于一般STG。游戏最大特色是可选择魔法,魔法有电瓶、能量球、智力还原、神奇弓箭等8种,另外还有支援魔法；而在普通攻击方面，角色也可以进行多种提升，像速度和攻击力等



平均分7.25点

八■DOWN LOAD2(PC－E)

STG,91年3月29日,NEC出品,CD－ROM

这是个可以随时切换自机4种武器的游戏。舞台以电脑空间为主,横版,POWER UP型,而在每个版面间,还有ANIMATION,这是借助了CD－ROM的大容量的结果。全9关,可无限接关,初学者的游戏

平均分7.25点

↑PC－E主机主要靠画面和声音来吸引玩家，这款STG的画面非常大爆，但SFC已经推出，PC－E的风头被抚制了

九■鬼岛柏青哥店(GB)

TAB,91年2月8日,COCONUTS JAPAN出品,1M

这是个强调故事性的"柏青哥"游戏，人类意识中对金钱的过分追求生出了鬼,鬼说"金钱就在柏青哥机里！",柏青哥

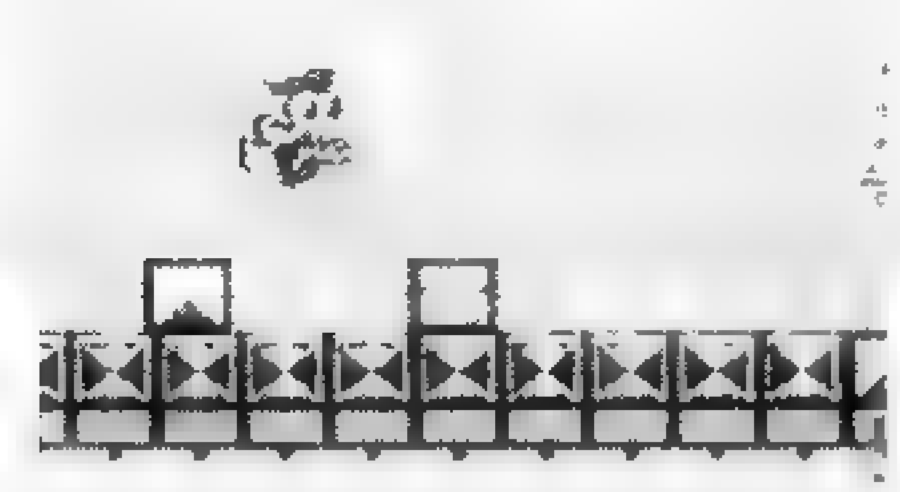
店随后开张。目标是鬼岛的柏青哥店，主角是第18代桃太郎。他买了乘船券，在几个朋友的帮助下，开始向鬼挑战！是个完成度很高的柏青哥游戏，系统方面与多数同类作品相同

本作销量上最高第9位/入围1次　平均分7.75点

十■唐老鸭(MD)

ACT，91年12月20日，世嘉出品，2M卡带

某天，唐老鸭在某书房中无意间发现了一本怪怪的旧书及一张地图。据说，若解读此书便可找到古代的密藏地图。但在寻宝前，唐老鸭须用其丰富的想像力来将各种谜团一一解开才行。玩家必须操纵这唐老鸭进入一个紧张刺激和冒险故事之中，还要用十二万分的精神来对抗敌人的百般阻挠。唐老鸭乃沃特迪斯尼的显眼角色，是标准的丑角人物，曾是米老鼠的最佳拍档。这次则单枪匹马的冒险。本作突出唐老鸭的一贯诙谐特性，其三个调皮的小侄子正是他最佳的支援部队！



↑唐老鸭和他三个侄子进行冒险，画面非常卡通

平均分6.25点。

1991年度游戏制作部门大奖

剧本奖	最终幻想Ⅳ ■史克威尔/SFC 故事情节令人感动，角色使玩家移入感情	画面奖	超魔界村 ■CAPCOM/SFC 惊异的映像。"狂热"级难度实在是太高了。
人物设计奖	塞尔达传说 ■任天堂/SFC "大评价"获得！！	背景音乐奖	最终幻想Ⅳ ■史克威尔/SFC 同样令人感动，赚取听众眼泪
系统奖	百之世界的故事 ■讲谈社/FC RPG的内容时刻在变化。可以4人对战的RPG！	企划奖	合金战车 ■DATA EAST/FC/RPG 使战车能够"成长"的构思是全新的想法
移植奖	模拟城市 ■任天堂/SFC 移植+ORIGINAL要素受到了良好的评价	对战奖	炸弹人Ⅱ ■哈德森/FC 使对战双方达到最高程度的兴奋和狂热。
演出奖	ULTRA MAN(奥特曼) ■BANDAI/SFC 登场角色各种技巧的表演达到了最高峰！	掌机游戏奖	森林大战(JUNGLE WAR) ■PONYCANYON/GB/RPG 出于对便携的考虑，各项设计均十分亲切

♬1991年度综合大奖

梦想成真的《最终幻想Ⅳ》

88年以来，"太空"系列年年得奖，却与大奖失之交臂。此次，该系列第四弹终于以比第二名领先很多的优势勇夺大奖，本作出现的ATB战斗系统成为话题，同时以飞空艇等为首的秀逸演出亦令人印象深刻。

1991年度游戏类别大奖

A－RPG	塞尔达传说 ■任天堂/SFC 绝妙的游戏，向玩家展现无限魅力	AVG	THE MANHOLE ■SUNSOFT/PC－E(CD) 自由度非常高，新感觉的GAME！
ACT	索尼克 SONIC ■SEGA/MD 万人同乐的高速度ACT，新的偶像登场！	SLG	战略模拟游戏 ■世嘉/MD 全新系统的个性派作品
STG	无 分数不足的作品有：《雷电》(MD)和CAPCOM的《エリア88》	PUZ	无 可与《俄罗斯方块》媲美的游戏真的没有吗？
RPG	最终幻想Ⅳ ■史克威尔/SFC 在游戏中，引入新要素新系统，完全令人耳目一新	RAC	家庭赛车'91版 ■NAMCO/FC 分排位赛和耐久赛两种模式，每圈TIME精确到毫秒
SPG	火爆摔角2ND回合 ■HUMAN/PC－E(HU卡) 各摔角斗士的个性和特征被忠实再现出来！	TAB	开动吧！街道！ ■任天堂/FC 使你产生和角色溶为一体的感觉，TAB新经典！

◆动作游戏重新火爆的原因◆

①速度感。"恰到好处"的速度已不再吃香，目前的ACT速度越快就越受欢迎，敌人死得越快，玩家打得也就越"爽"。

②观赏性。画面较8位机时代有了很大进步。多层背景、大敌小我，美丽的色彩令人欲罢不能。

③难易度。较高的难易度已不再吃香。操作简单、系统单纯的作品愈发引人注目起来。但动作性不能差。

91年，有玩家因为对某部ACT的喜爱而将一台主机买下，这些"狂热者"的范围呈扩大趋势。自红白机以来，动作游戏始终是重头戏，各公司对此各有高招。由于硬体性能的提升，91年以后ACT的发卖本数上升，游戏间的竞争更加激烈，好作品也层出不穷。

此间的代表作有《SONIC.THE.HEDGEHOG》(MD)，《ULTRA MAN》、《BATTLE TORD》(SFC)

一起走过的日子

叶伟 别离歌

本刊特约撰稿人、特约记者：KEN

世上最令人痛苦悲伤的，唯别而已

事实总是这样残酷无情。当你感受到别离的痛苦和悲伤的时候，常常就是不得不别离的那一刻

今天应当是兴奋的时刻，应当有欢声，应当有笑语。但是今天又是那么刺痛我的心，因为我不得不别离，别离我所钟爱的你们，别离我所钟爱的电玩杂志。在这一刹那，我不禁泪如雨下。想想10年来走过的路，心里真的有种说不出的感受。现在的玩家是幸福的，因为他们在和谐的气氛中长大、在中外杂志的熏陶下成长。尽管舆论常常倒戈一山，但是我们必须承认，这一切已比10年前温和了许多。这不是我们这一代人所期盼的吗？10年前赤手空拳，写出国内第一本电玩攻略集的豪气，现在似乎还在眼前。那时的我们，没有经验、没有束缚，没有国外杂志做参考、没有舆论做依托，敢于为人所不为，靠的就是这股勇气和胆识——当然，还有天时、地利和人和。能够采访到中山隼雄和中村雅哉，靠的不也是这样的豪气吗？能够这样光荣的离开，对自己来说，也该算是值得欣慰的了。至少，40年后，当我的孙子玩着现在无法预料的电子游戏时，我能够骄傲地告诉他这些陈年往事，也不虚此生了

作为一个记者，最高兴的，莫过于采发的新闻能够得到读者的回应——无论这回应是好是坏。承蒙各位的关照和对杂志新闻版多年的支持，这段时间里，我真的感受到了人间最美好的友谊和感情。按理来说，我只有以百倍的努力、以更好的新闻来报答读者才是正理，然而由于工作变动的关系，我实在无法再兼任这敏感的职业，“抱歉”两字，是粗俗和简单的，但是我真心希望读者们能够听到其中的真情　从不成熟到名满天下，杂志也经过了风风雨雨、甜酸苦辣，在最困难的时候，是你们给了我们支持和帮助，在最骄傲的时候，是你们给了我们提醒和警示。同样的，杂志社的同仁们也给予了我许多照顾和关怀。在这不得不离别的时刻，请允许我向你们、向主编、向龙哥、向PHOENIX、向小天天、向许多曾经一同奋斗过的人们，说一声“谢谢”！对于KEN的来历，有些人很清楚，有些人不明白。不明白的人中，不少人对此颇有兴趣。虽然有人说，喜欢吃蛋，并不一定要看那只母鸡的，但是我今天打算把母鸡公开展览。是优是劣，是白勒克还是九斤黄，一目了然。其实电玩一族，也并非异类。我们中的许多人也是具有高等学历、掌握多种专业技能的，我们并非整天泡在游戏之中，并非是众人想象中的那种没有朋友、没有妻儿、没有生活的二傻子。相反的，我们的生活丰富多采：我们会西装笔挺地去听歌剧、我们也会在歌星演唱会上手舞足蹈；我们会用流利的外语与国外超一流企业的老总探讨业界生死问题，也能用地道的北京或上海土话唠嗑聊天；我们有温柔甜蜜的伴侣，也有肝胆相照的朋友；我们能品出波尔多红酒与勃根地红酒的区别，也会在月黑风高夜灌烧刀子驱寒。其实电玩并不应该是一个被人鄙视或者唾弃的职业，搞电玩杂志的也未必就是一批不务正业的无业游民。希望这些话，能够对那些无意中翻到此页的老师或家长们有所启发。若真能够如此，我此生便已无憾了。

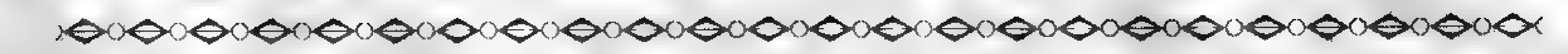
忽然就想到一件有趣的事。当初与我们一起陶醉于游戏世界的同龄人，也已经到了婚嫁妻子的年纪。对于我们的后代、对于我们后代所喜爱的游戏，已为父母的我们又将以怎样的一种眼光来看待呢？这些已经长大了的中国最早的电玩迷们，其中大概也会有几个成为人类灵魂的工程师吧？他们又会怎样去指导和教育沉溺在游戏中的学生？未来是不可测的，我并不能预知那些无法预知的事件。但是有一点是可以肯定的，那种无端的发难、一昧的指责应当会少了点罢？“签名告别”的笑话不会重现了罢？中国电玩界的天空，将会更温暖、更纯净罢？

说到我从事的新职业，其实也是与电玩有关的。电玩能够成为一种职业——而且是比较赚钱的职业，10年以前几乎是不可想象的。然而正是因为关系太过密切，我才不得不结束电玩记者的生涯。如果各位今后有幸能够在PS或者DC甚至PS2的某个游戏开发名单上找到一个叫做KEN YIP或YE WEI的DESIGNOR，那么无论我耗费多少心血都是值得的。但是我最希望的，是能够在屏幕上看到堂堂正正名字——两个用简体所写的汉字。我们是中国电玩的开路人，这使得我常常有着沉重的使命感和责任感，也使得我愿意抛弃现有的一切，为中国的电玩事业付出一生。然而就象我自己常常对自己所说的，只有尊重自己的工作，才算得上是尊重自己的选择，与国外发达的市场经济理念相比，我们并不太明白尊重工作的真正含义，为此，我必须而且只有加倍地努力。在现有的游戏DESIGNOR之中，我最欣赏的不是铃木裕、不是坂口博信，也不是广井王子，而是饭野贤治。他的作品未必是最好的，但是他的作品有着鲜明的特色　我喜欢那种洒脱、创新和不受拘束，只有在他的游戏中，你才会感到一种个性的真正解放和自由。对于一个游戏DESIGNOR来说，这是最重要的本质。电玩事业，也许很快就会在中国大陆上如火如荼起来，也许随着UBI、NAMCO的介入，一大批具有专业水准的程序设计者和企划者会崭露头角。但是永远不要忘记：保持自己与众不同的特色，是电玩软件设计最基本的要求

宴席到底是要散的，但我们的心永远不散　虽然依依不舍地唠叨了许久，虽然不得不说告别，但是有一句话，却常常挂在嘴边——就象那首歌中所唱：伤离别，离别虽然在眼前；说再见，再见不会太遥远。若有缘，有缘终会相见，你和我相会在灿烂的明天

记住这句话：　离别，是为了想见

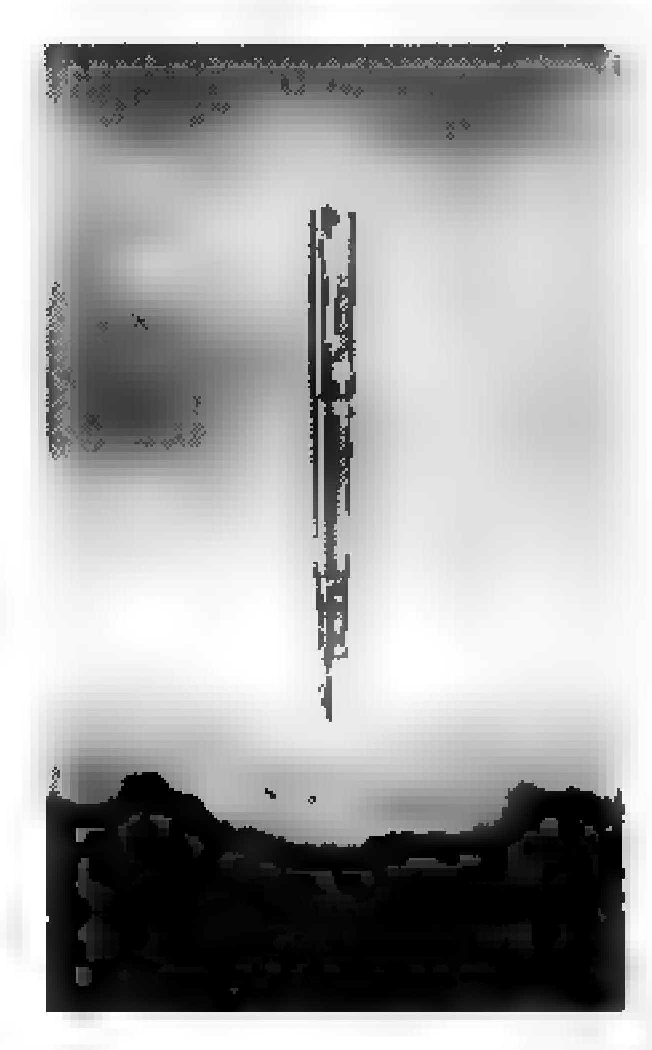
作者简历　KEN，原名叶伟，中国上海市人，生于一九七一年，一九九三年毕业于上海大学商学院。一九七九年起开始与电玩结缘，迄今已有春秋廿载。现任职于法国UBI软件中国总部。1990年，与他人合作出版中国第一本正式电玩攻略本：电子游戏入门（上海少年儿童出版社）1990年，与他人合作出版“电子游戏使用维修100问”（山东科技出版社）1991年起，负责主要编写在上海风靡一时的特殊“月刊”“电玩迷”——当时的正式名称是“产品说明书”。期间曾经出版了正式版的“电玩迷”、“电玩乐园”等多本书代刊，并多次申请杂志号未果。载于“电玩迷”中的“忍者龙剑传”全集攻略成为国内攻略的范本，并影响了整整一代年轻玩家。1994年秋，与“电子游戏软件”的前身——“集中营”签约，开始了与杂志的合作，前后发表了数十万字的作品。96年开始主要负责杂志的新闻采发、评论和后来的GAME BAR。1998年底，与杂志编辑PINSER一起采访了中山隼雄、中村雅哉、高堂良彦、罗伯特·菲伊等日、美游戏业界头号人物，这也是中国电玩记者第一次与他们面对面的直接交流。1999年初，因任职于相关企业而不得不停止向杂志供稿，但心与笔已经永远留在了北京。



玩友 GOOD YEAR 流金岁月 五周年回忆

由《GAME集中营》引发的回忆！

留言者 RYU



一直以为这种感觉是深埋在自己心里的，陡然看到断月君娓娓道来，却也有些心酸。RYU同样从创刊之际就关心《GAME集中营》，也和几位小编有一些渊源，正如断月君所言，他们是一群朝气蓬勃的年轻人，他们有着对电玩的无尽热爱，《GAME集中营》是他们游戏以外的全部生命。

回忆起杂志社还在东城区某胡同的四合院里时，RYU以朋友的身份去找阿KING(与KING认识已快6年了)。第一次见到了众位只在杂志上见过的"大侠"，长发披肩的软体动物，有些孩子气的阿龙，那时还不叫无奖的X君，一个感觉很亲切的整体，后来那里成了我长出直入的地方。记得最后一次见到将I黄是在95年的冬天，很巧合我们在杂志社附近的"边城酒家"不期而遇。那天阿KING也在，大家聊的是啥已经记不清了，但给我印象最深的是KING的饭量，谈笑间3盘炒饭灰飞烟灭。KING的性格很外向，好朋友的要求他很少"say no"，虽然有时会牺牲很多，但他总是笑嘻嘻的，可能他是我朋友中最谈的来的。

杂志社的动荡期，熏风，老D，无奖，相继离开了《集中营》。不久阿KING也忽然消失了，游戏界似乎降了温。记得当时，世嘉公司正打击盗版卡，我们还在玩超任，那时好象土星还没有发售。在这期间W.D君从上海飞来了北京，很巧合我们住在一起。那时我还在画动画片，W.D是我们公司从上海美影厂请来帮忙的原画师，白天一起画画，晚上一起喝酒聊天(W.D很能喝酒)。无意中提到了AKIRA，他也是画漫画的。因为我们都爱好游戏，又爱画漫画，所以成为好朋友就在所难免了。不知是因为有朋自远方来，还是因为涮羊肉的诱惑，好久不见的阿KING出现了，就这样我们经常在一起聊到夜深人静，喝到不醉不归。那时我才真的明白，什么叫"酒逢知己千杯少"，好像这就叫"友情"吧！真的好怀念和W.D一起走过的日子。我记得最喜欢吃北太平庄附近一家叫"妙香居"饭馆的"炸土豆片"。就这样我们白天一起画画，晚上一起玩游戏喝啤酒。3个月后W.D回上海了……

W.D回上海的半年后，AKIRA决定到北京发展。AKIRA的性格比较内向，每次大家聊的很热烈的时候，他总是静静的听着，然后冷不丁冒出一句你想不到的结论。AKIRA不抽烟不喝酒，属于"十佳青年"那一类。大家经常相约出来聚聚，很多次AKIRA都借故上厕所，悄悄的买了单。AKIRA为我们画了漫画像，AKIRA很早就给《GAME集中营》画画，象编辑部的故事，全家福等……

时间流逝，我们都长大了。现在回忆的只是《GAME集中营》ZERO版了，但这些朋友的确陪伴了我好久。现在KING在着手作一本新的游戏杂志(又有不花钱的游戏杂志看了！！哈！)。W.D已经结婚，记得最后一次见面是7月份，他携妻子到北京度蜜月(其实是专程来看我们，但又怕老婆骂)。AKIRA在北京的一家动画公司干着他的老本行(据说一月挣一大摞钱，太羡慕啦！！！)，小龙在《电软》杂志上抒着他的新闻眼。我暂时放下了画画，干上了网络，在263这块宝地上，开辟了"游戏信息网"。总之，大家都过得很好，只是见面的机会太少了，回忆之余，有感而发，写下了这篇回忆，与所有爱过《GAME集中营》的朋友共同分享！

GAME 业界大事记(第二部分)

1992:十六位机风头正劲

1992年大事记

2月

▶26日,PC-E的最后名作《天外魔境Ⅱ》发售

4月

▶SFC的磁碟机问世,并迅速在港台等地普及,应当说这种倍受玩家青睐的机器对日本软、硬件厂商的利益造成了比较大的影响

9月

▶27日,艾尼克斯推出SFC版《勇者斗恶龙Ⅴ》

12月

▶6日,史克威尔推出SFC版《最终幻想Ⅴ》

92年街机大事记

▶3月,SNK的NEO.GEO获得AOU"超级产品"奖项

▶3月,作为NAMCO引以为荣的"棒槌击打型"体感游戏机之一的《COSMO GANG》,其TV GAME以STG形态登场!

▶4月,《四国战机(SONIC WINGS,美版名:AERO FIGHTERS)》推出,制作者为VEDIO SYSTEM,游戏全8关,战区遍及8个国家,属硬派射击,特色是飞机驾驶员的个性极为鲜明,他们分别来自英、美、瑞典和日本,其座驾的火力特性亦极易区分,玩家须选择最适合的角色。其续作94年8月发表,第三作95年6月发表,与一代不同,二代、三代均为纵画面横置型。《四国一代》曾在96年向SS移植

▶街机商世嘉企业的第一个完全实时演算的CG游戏《VIRTRA RACING》推出!筐体巨大,采用16:9的大屏幕MONITOR和重型音响,座位下加侧振,每秒18万POLYGON达成,使用MODEL1基板。游戏有4种视点,成为始创。这种赛车游戏的视点变化后来也成为该公司的专利技术。可说是激活业界的作品。94年后MD以内置加速芯片的专用卡带移植此作,后来的32X、SS也曾移植

▶ADK的业界留名格斗作品《世界英雄(WORLD HEROS)》诞生。容量达100MEGA,为三键格斗。后在93年向SFC移植。此格斗的目的在于,要将"历史上最强的格斗英雄是谁"这个问题搞清。因此,各角色的时代跨度从史前冰川期到90年代的都有。续作于93年4月推出,追加6名角色;二代"喷射版(JET)"94年4月推出,再加2名角色;"HALF END"版95年5月推出,引入了究极奥义和新系统

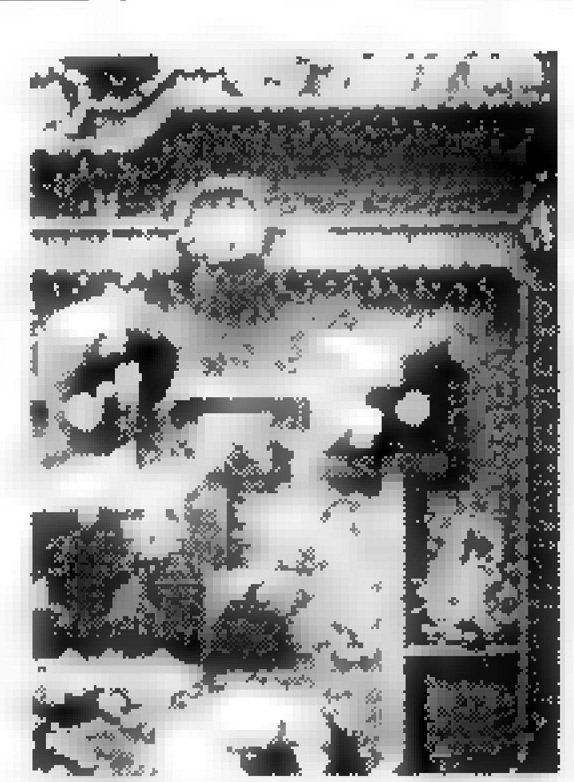
▶9月,SNK《龙虎之拳》上市,气力槽系统引入,成为始创。此系统日后对FTG的影响非常之大。从此之后,SNK在对战格斗领域便迅速发展起来。"龙虎"一代有BONUS STAGE,在此可习得超必杀技。续作94年2月发表,吉斯作为隐藏BOSS登场。最新作是龙虎"外传",96年3月推出,采用了MOTION CAPTURE动作捕捉技术,人物巨大而动作真实

▶10月,世嘉/COMPILE将《扑哟扑哟》推向街机厅。连锁抵消形成热潮,PUZ的革命者登场!续作发表在94年,可4人同玩

▲世嘉在这个赛车游戏中首次使用了"视点切换"技术

◀游戏中出现了坂崎良和罗伯特两位人气角色

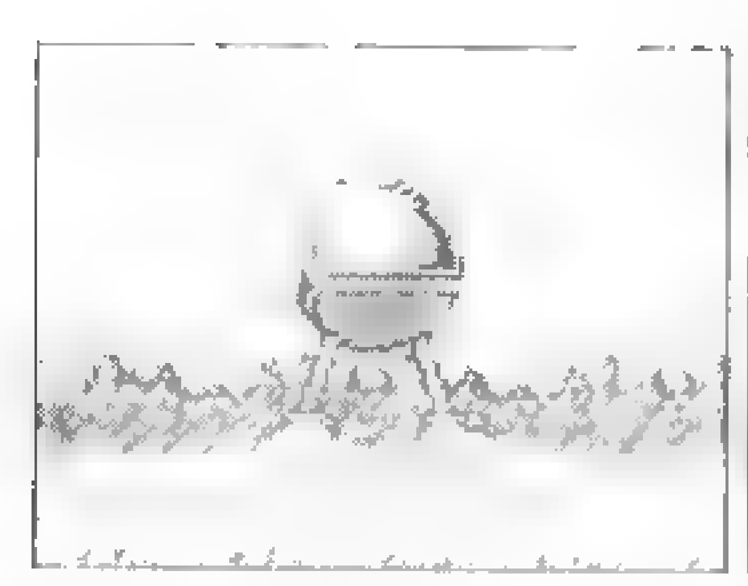
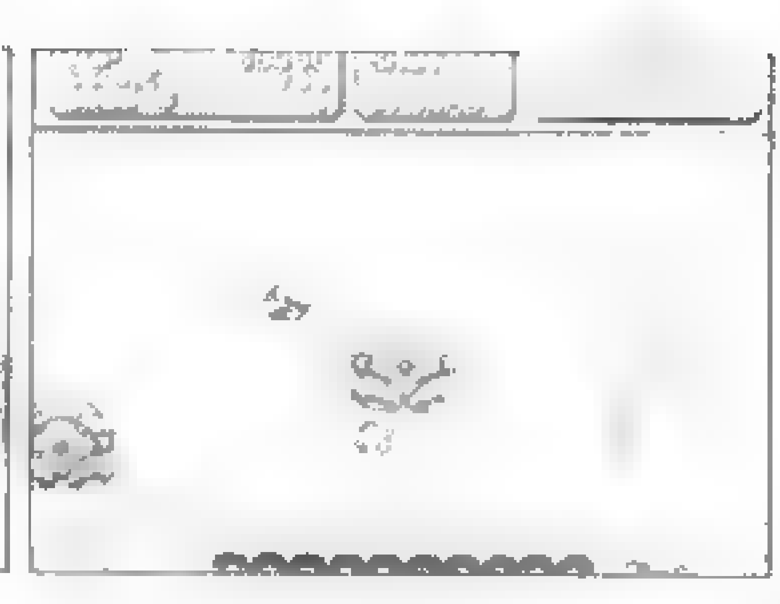
▶天地霸煌拳向KING袭去,游戏的必杀技华丽


▲该作所处的时代比较早,那时候格斗尚未形成气候。当时在彩京未出道的情况下,VEDIO SYSTEM的这款作品,十分火爆。以致后来的PSIKYO在STG中采用了和"四国"完全类似的火力提升ITEM,即"P"字是在一颗旋转的子弹上。"四国一代"射击感拔群,机种特色鲜明而难度高。

▶10月，NEO．GEO又获得国际工商业组织颁发的“优秀设计”奖
▶12月，KONAMI的真人摄影型GUN类STG《LETHAL ENFORCERS》登场，后来MEGACD和SFC都曾移植。续作于94年9月推出，舞台则是从美国的城市到了西部。
▶在美国人气大爆发的实写型血腥格斗《MORTAL COMBAT》的街机由TAITO引进日本。本系列为MIDWAY公司制作，其在业界的定位是“不朽”级。但实写型FTG始终未引发高温人气，当然是对日本而言
▶12月，SNK在香港九龙设立亚洲分公司

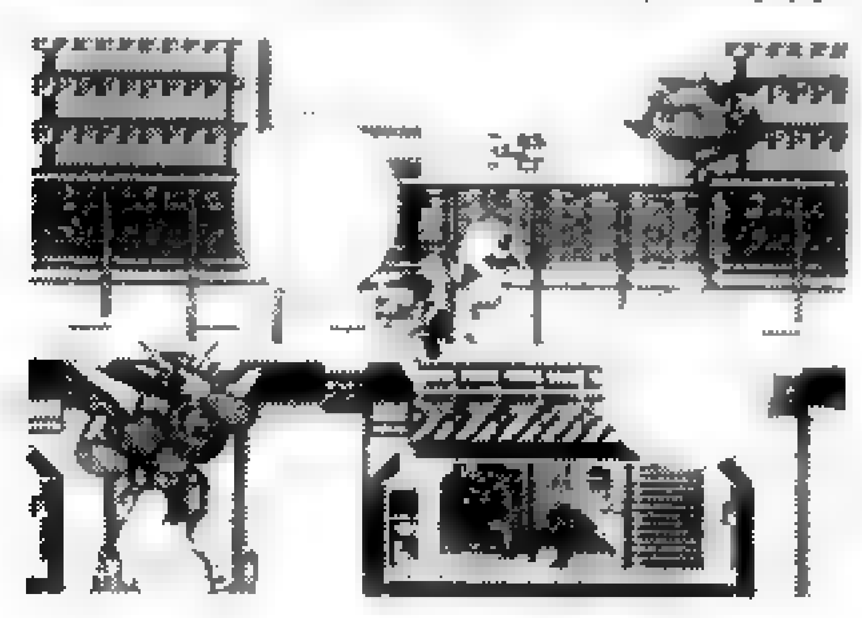
←游戏人物有些东方特色
←“真人快打”过于渲染暴力，厂商还为每一名角色设计了一种“终结大技”

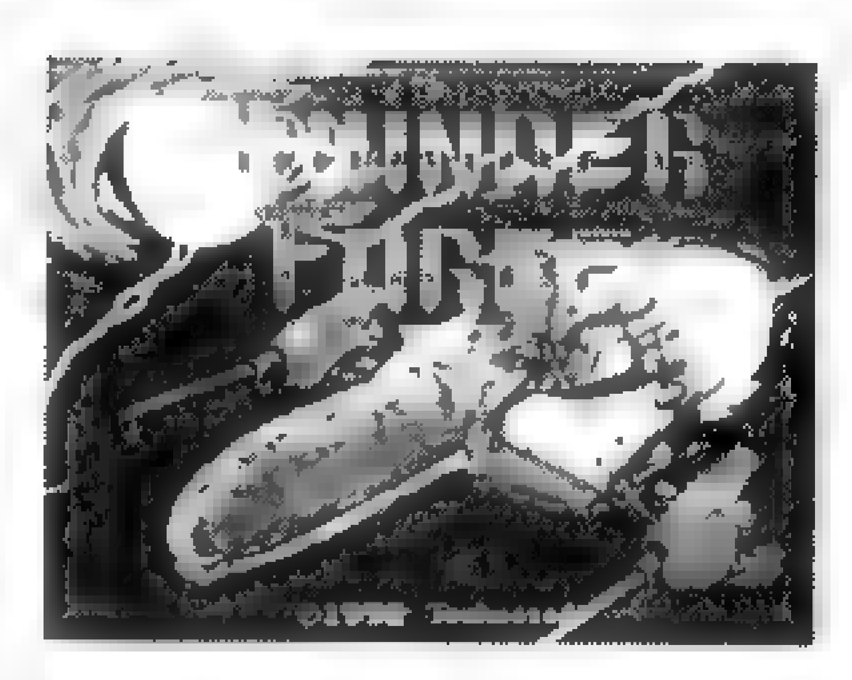
1992年MD经典游戏回顾

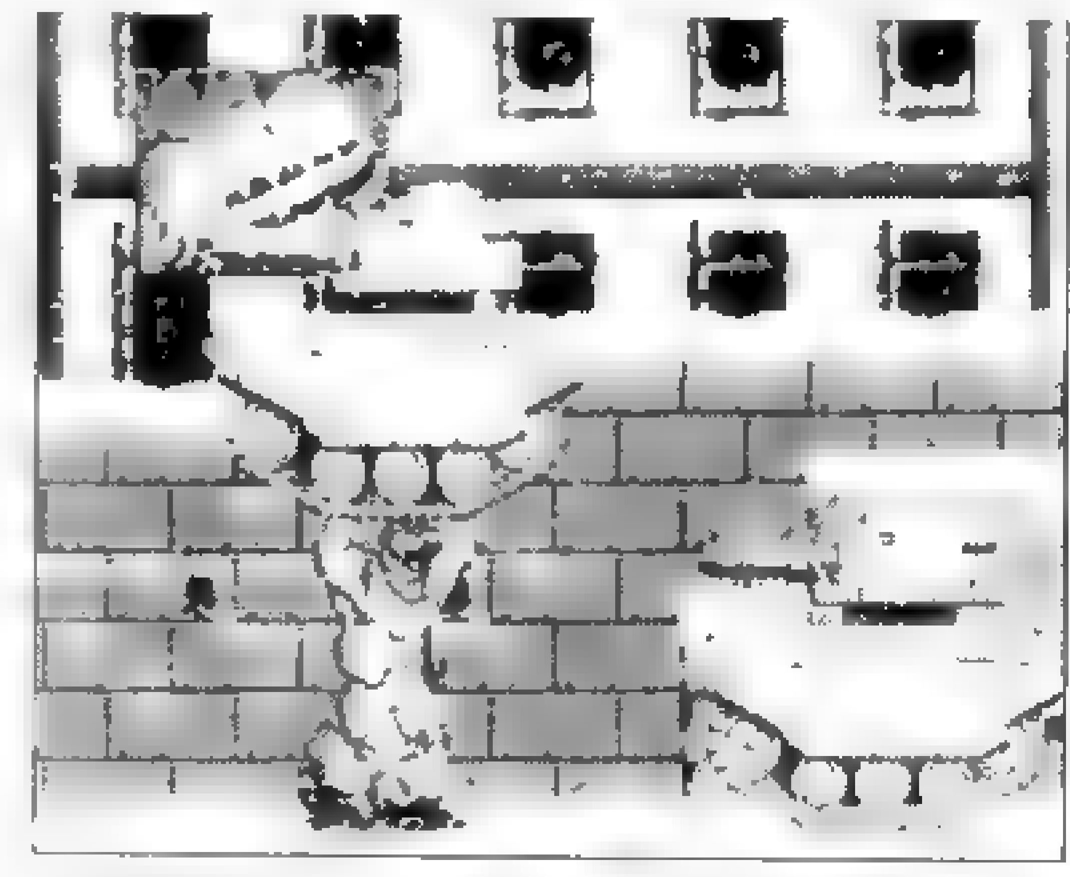
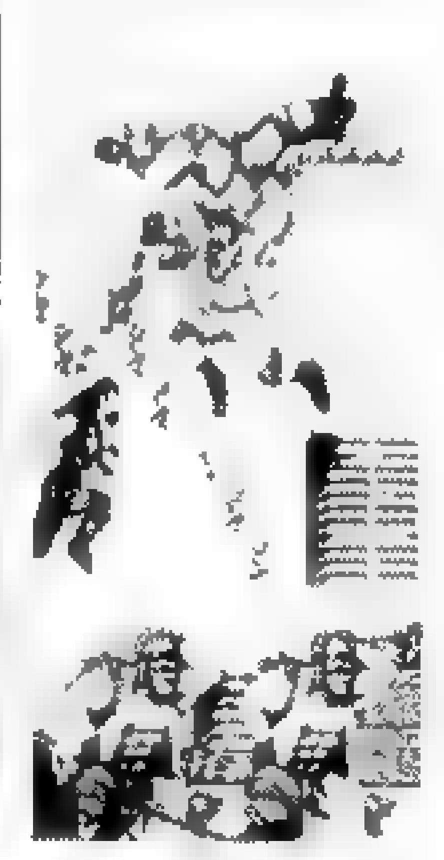
在射击游戏方面，首先是●1月14日发售的《SUPER FANTASY ZONE(超级梦幻境界)》(8M)，SUNSOFT制作。这正是根据1986年世嘉所发表的街机《FANTACY BOMB》改编的。系统上增加了新武器，但更引人注意的是这游戏所采用的淡色系美丽画面。因为活用了MD的机能，所以，忠实再现了原作。且背景也使用了多重卷轴，较几年前的PC－E版在视觉效果上要舒服得多。本作要在战斗过程中收集钱币，然后可以在飞来的SHOP中购物。虽然无法自由选择所要购买的武器，不过，在游戏中也会突然飞来SEL。SHOP与你所持有钱币有关，而SEL则是与秘宝有关。在各舞台中，设置有10个前线基地，只要能将之全部打倒就会出现头目。当然，敌人也会在各个基地中攻击而来，不过前线基地的地点以角自机欧巴欧巴的位置，都会在画面下方的显示器上表示出来。

这时的STG主要以横版为主，像《亚生命战争》。不知为什么。●3月6日，VIC．TOKAI的《战斗玛莉亚(BATTLE MANIA)》(4M)，玩家可操作2位相当前卫的美少女。不过，其中有1人其实是“副机”，可配合主角对前后进行攻击。两少女分别为大鸟居玛丽亚和羽田玛莉亚(好像是根据SEGA公司所在地名而特意起的哦)。大鸟居是副机，主角羽田则可取得提升威力的秘宝。●7月24日，TECHNO SOFT的《闪电出击Ⅳ》(8M)。画面极为华丽，较前作特别增加了上下自由卷轴功能，临场感十足





92年MD在ACT上则又有进步。许多游戏极具可玩性。●2月28日，《暴力克星(CRUIDE BUSTER)》(8M)，DATA EAST的街机横版，主角是两个酷似施瓦辛格的家伙，动作十分华丽　可拿起路边的大家伙打击敌人，行动起来简直比敌人还粗暴，当他们用脚踢或跳跃方式击中敌人时，画面上还有形容文字，气氛火爆。●11月21日，《音速小子2》(8M)，玩家须操纵着SONIC和TAILS游戏，速度比前作更快！要在限定的时间内通关才行。游戏中有5种ITEM，可无敌或提升速度等。SONIC加入了下蹲态的回转攻击，TAILS也能以此方式攻击。游戏可双人协力或对抗。

那时的MD还有不少像《美老鼠和唐老鸭》、《史莱姆世界》、《送报童》等美式风格的ACT，也有NAMCO、KONAMI等日本大公司制作的《鬼屋历险2》、《忍者龟》等作品。

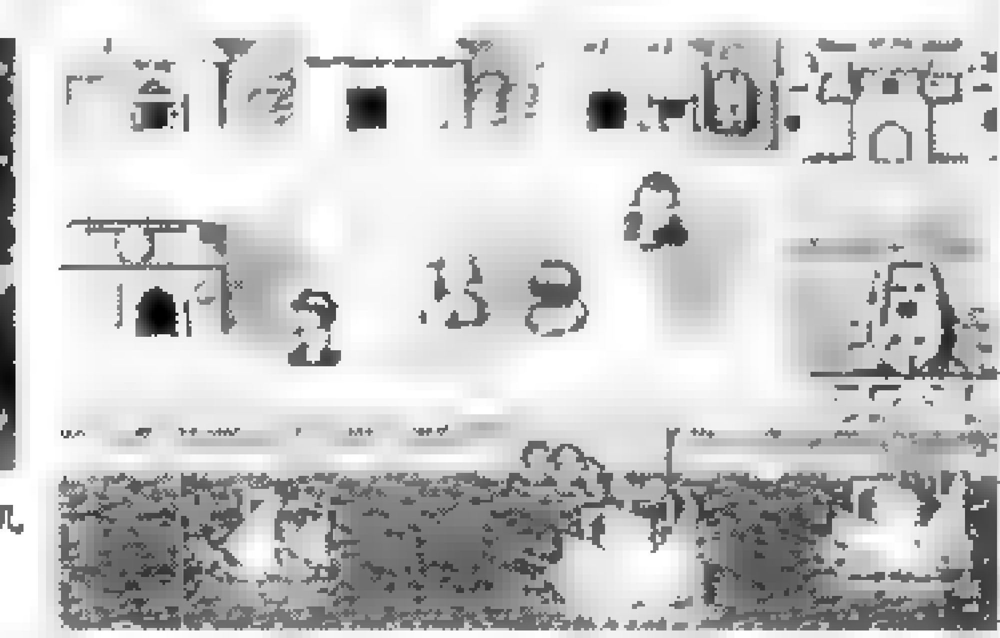
↑MD上的动作游戏较多，其中不乏大作，因此能够受到美国玩家欢迎

92年MD在RPG方面可说是非常缺乏，只有《光明力量（SHINING FORCE）》、《斗技王》、《秘境魔宝（LAND STALKER）》等世嘉作品。其他厂商则把力量下到MEGA CD上，其中最出名的当属●GAME ARTS在6月26日推出的《银河之星》，本作活用了CD－ROM的大容量，创造出宏大的世界观与个性丰富的人物，而与村民的会话方式等许多基本细节也加入不少有趣的点子。特别是在道具的设定上，本作的角色是全体使用同一道具空间来管理道具，而且有不少奇怪的负面道具。●世嘉在9月11日用CD－R推出了《光明八勇士》，这是款幻想式的RPG。8颗明珠集合了8名勇士，为守护光之子而展开冒险。这8个勇士各具独特的性格。剧情分为2部，从第一部勇士个别的旅行，到8人结合（第二部）共同消灭敌人为止。丰富的视觉画面是游戏魅力之一。

↑《光明力量》以系统深奥闻名

↑在《银河之星》中，与人物对话时不必离得很近，在较远的距离按键即可

倒是在SLG方面，MD表现不凡。单是光荣便推出了●11月21日，《航空产业（AIR MANAGEMENT）Ⅱ》(8M)，这是在全世界22个都市之一设置航空公司，以此为起点开发航路并模拟公司经营的游戏。游戏中大量使用常用数字的排列、图表，非常新鲜。此外，上场的飞机均以实物为模型。不管是广告、股份购入、饭店经营，都相当真实。●6月25日《ROYAL BLOOD》(8M)●11月8日，《三国志Ⅲ》。光荣亦在93年初推出了《元朝秘史 苍狼与白鹿》、《欧陆战线》等和《三国志Ⅲ》的CD强化版。●12月25日，WOLF TEAM《天舞三国志》，乃是MD CD版。舍弃回合制，采用真实时间制。而系统"M－VIEWS"是指可从视窗中看见他国动向的系统，窗口可打好几个，于是便可以监视好几个国家，令人眼花。游戏的最大特色是场面宏大，资讯多如牛毛



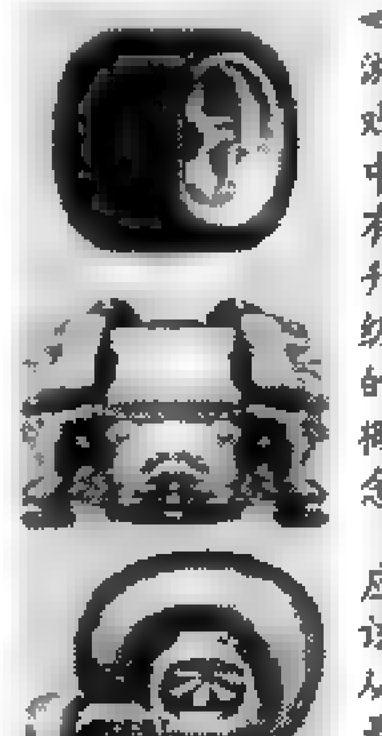
↑→"大航海"在各机种上都有移植

↑这许多视窗真有点像WIN95

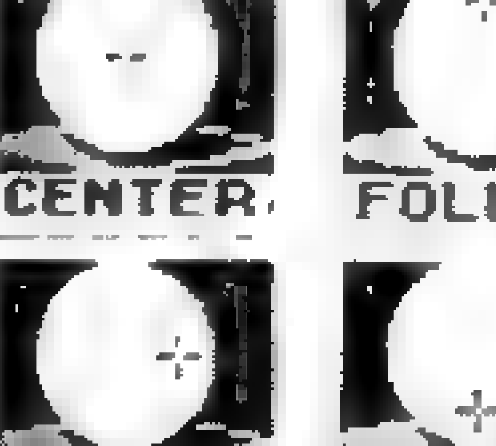
↑边晓春先生曾盛赞天舞的资料详细

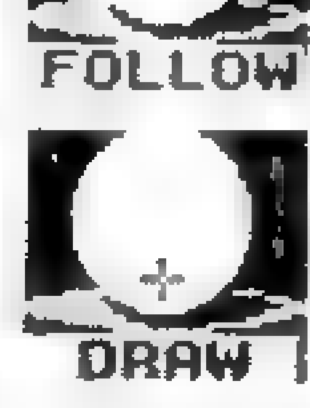
SPG和RAC方面，MD是非常充实的。以足球、赛车、摔角、篮球、台球、摩托车为主，很美国化。像非常出名的：●3月27日的《TURBO OUT RUN》(4M)，游戏高达15条路线，各具特色，赛车速度很快，可装备高性能的配件。●7月17日，《摩纳哥赛车Ⅱ》(4M)●11月20日，《ROAD RUSH》(4M)●10月23日的《超级HQ》(4M)●12月26日，《SIDE POCKET》(8M)等等。相信许多玩家都曾玩过。

↑这款游戏容量不大，但画面美丽，音乐动听，驾驶技巧表现得非常明确。



←游戏中有升级的概念，应该从最基本的轮胎装备开始，再过渡到高能功率发动机和涡轮增压机





←击球点的不同造成球的旋转方向差异。MASS是立杆，大力立杆可放出跳跃球，是最高级技巧。游戏的BGM非常轻松，可以缓合紧张气氛。

◆1992年的任天堂◆

到1992年3月止，该公司取得了如下成绩：日本国内FC销售了1718万台，GB562万台，SFC381万台；海外NES3741万台，GB1391万台，SNES210万台。软件上，日本国内"超级马里奥"669万本，"超级马里奥2（磁碟版）"264万本，"超级马里奥3"362万本（FC系列），GB的"超级马里奥LAND"售出267万本，SFC的"超级马里奥世界"195万本；海外，"超级马里奥"3196万本，"2"603万本，"3"1199万本，GB的"LAND"643万本，SFC的"超级马里奥世界"则售出210万本。83～92年间，经任天堂公司授权的软件销售总数近6亿本。

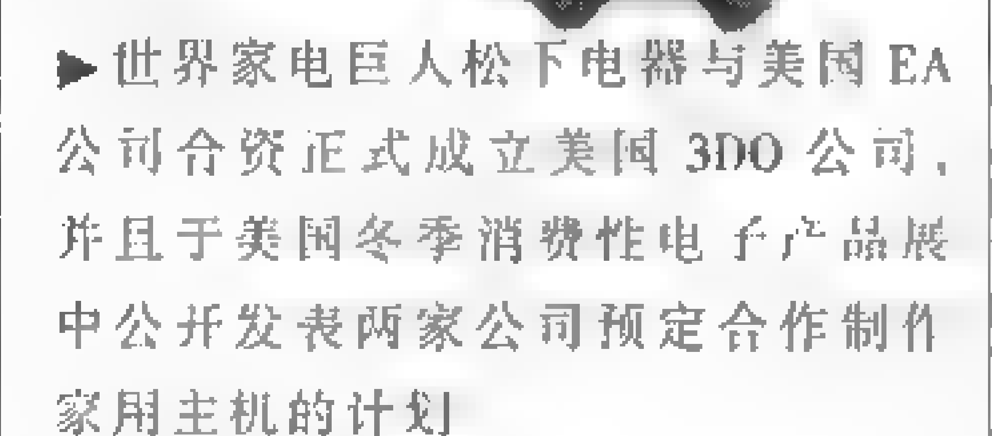
GAME 业界大事记(第二部分)

1993:街机出现转机

1993 年大事记

1月

▶6 日,NEC、SEGA 及 PIONEER 携手合作的 LD－ROM 计划正式具体化公开



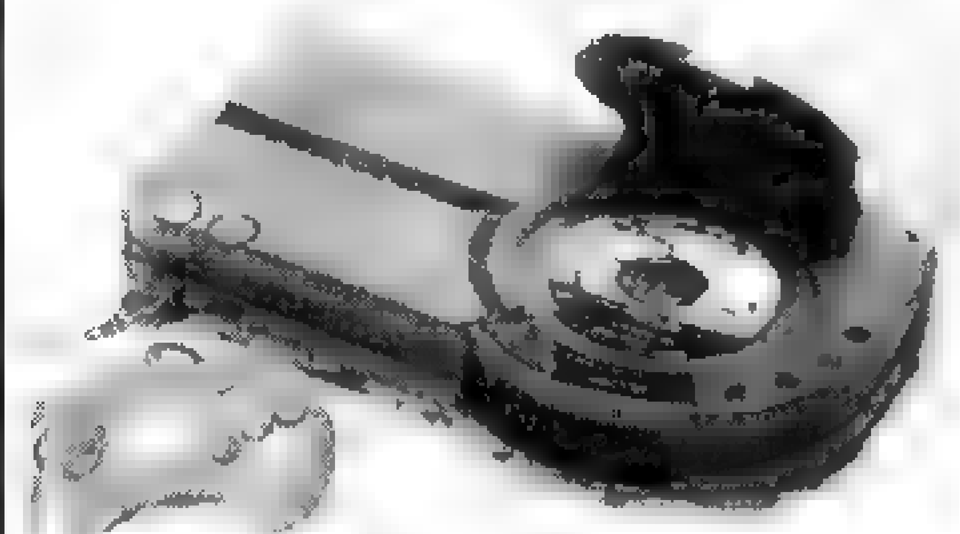
↗其全套售价达 15 万日元

▶世界家电巨人松下电器与美国 EA 公司合资正式成立美国 3DO 公司，并且于美国冬季消费性电子产品展中公开发表两家公司预定合作制作家用主机的计划

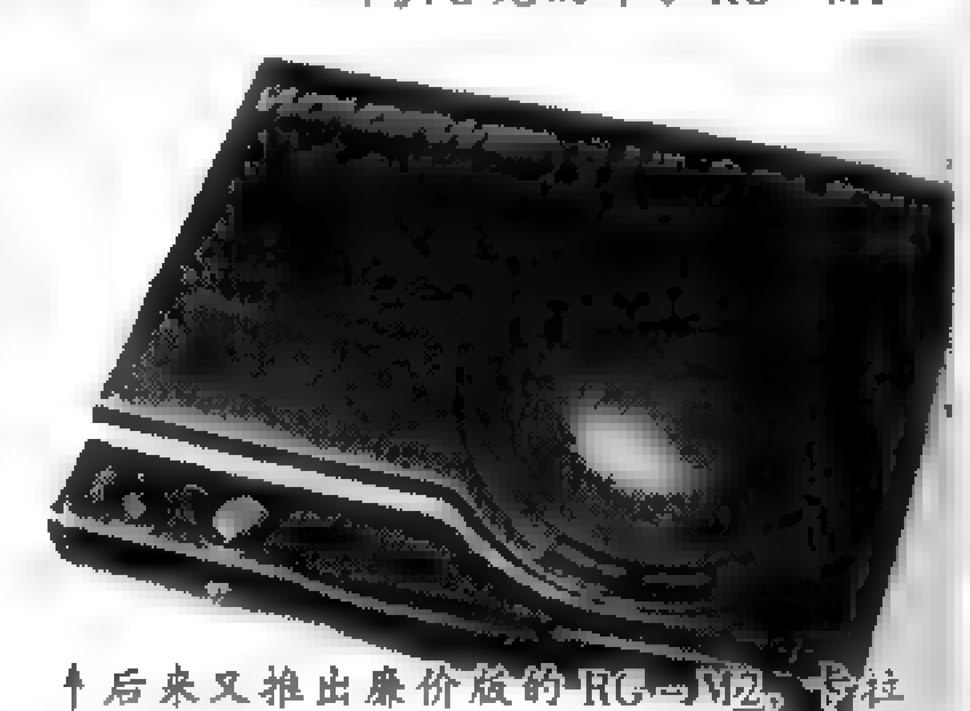
2月

▶任天堂与索尼合作,SFC－CD 机的计划呼之欲出，并传出任天堂与 50 家软件公司签订了软件开发协议

4月



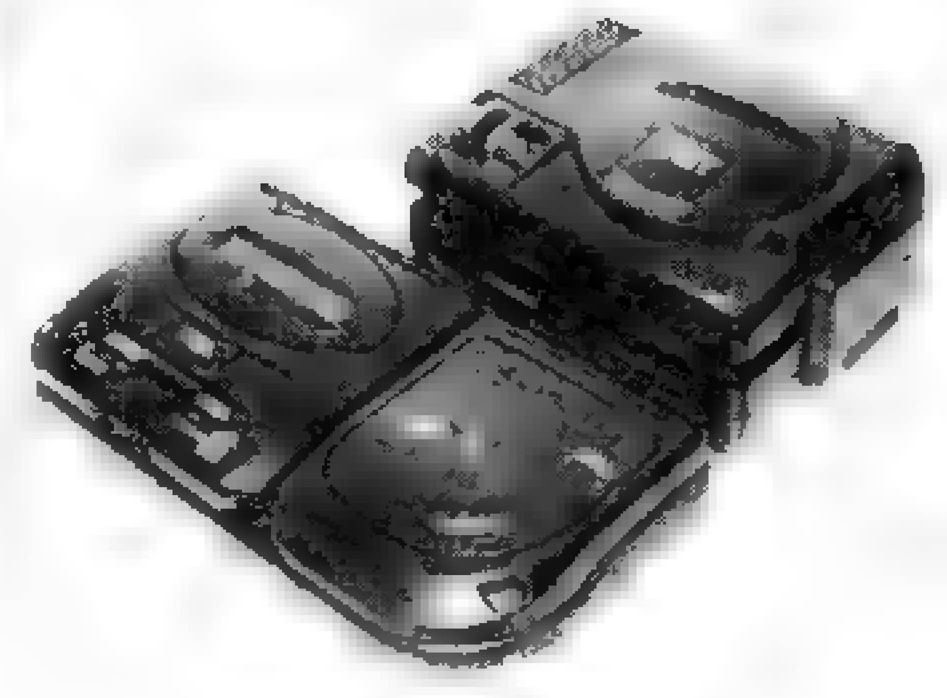
↑JVC 先设计了 RG－M1



↑后来又推出廉价版的 RG－M2，卡拉 OK 为基本功能,手柄可当遥控使用

▶1 日,JVC 公司以著名的“VICTOR”标志推出了高性能化的 MD 光碟一体机，名为“WONDER MEGA RG－M1”。特色是输出方式多样，音源强大,还能卡拉 OK 玩 MIDI。后改进

▶23 日，SEGA 将 MD 原机型全面停产,改生产 MD 廉价版及 MD－CD



5月

▶12 日业界传出任天堂与索尼毁约断交的传言。随后 SONY 宣布即将自行推出家用主机的计划

▶22 日,HUDSON 宣布开发 32 位机

▶30 日，SNK 宣布即将推出 NGO－CD 机的消息

8月

▶21 日，SONY 与索尼音乐娱乐共同出资成立了 SCE(索尼电脑娱乐）公司,为进军家用机市场做准备

10月

▶7 日，3DO 主机率先于美国正式上市,价格较高

12月

▶5 日，世嘉宣布 32 位元主机的开发计划

93 年街机大事记

▶1 月,《龙虎之拳》获 92 年度 AOU 展大奖

▶3 月，DECO 在街机名作《空手道》问世 10 年后，满怀希望地推出《FIGHTER' S HISTOROY(斗士历史)》，里面有 DATA EAST 的标志性角色沟口诚。格斗特色是角色存在弱点 SYSTEM。续作是“DYNAMITE”版，94 年 3 月登场。一代曾向 SFC 移植

←「斗士历史」有些像街霸Ⅱ。受连续技打击后角色会晕点，而图中右边人物很像萨卡特。

▶3 月，世嘉推出了三维空间格斗的元祖作品《DARK EDGE》，操作特殊，但角色的移动范围却是纵横无尽的

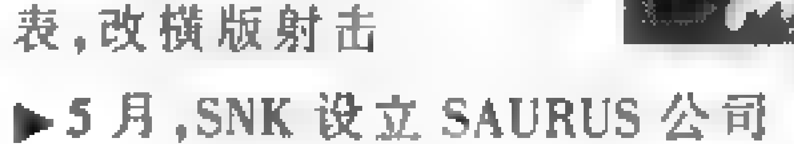
←注意，这不是多边形游戏

←其游戏画面登峰造极

▶4 月，KONAMI 推出了 ACT《GAIAPOLIS》，采用了 PASS WORD，基板内藏记忆体

▶4 月,IREM 推出《海底大战争》

▶4 月，彩京推出《战国 ACE》，特色是角色个性丰富且故事性强。续作 96 年 3 月发表,改横版射击



▶5 月,SNK 设立 SAURUS 公司

▶7 月，NAMCO 的街机《AIR COMBAT》上市，多边形的模拟空战，成为始创。续作《AIR COMBAT22》于 95 年 3 月发表，基板性能提升，画面逼真

↗游戏画面没有贴图，正是模拟飞行的始祖

→游戏不但在系统上有所创新，更在角色的塑造上取得成功

▶8月，《侍魂（SAMURAI SPIRITS)》发表，堪称刀剑类格斗的始祖，引入“怒”槽，可令胜负于一瞬逆转。其中的独创性角色深受玩家喜爱，续作《真．侍魂》于10月发表，追加新角色；第三集“斩红郎无双剑”于95年11月发表；最新作是96年的“天草降临“

▶9月，NAMCO的名作《CYBER SLED》登场。这是POLYGON的对抗型游戏，其操作方式后亦被世嘉的“电脑战机”采用。玩家在游戏中操纵着战车在近未来的全三维空间内厮杀，PS曾移植。续作《CYBER COMMAND》强化了画面

▶9月，世嘉将标志角色SONIC请入街机，也叫《SONIC》，是ACT，但与MD

←名星身边总有美女陪伴SONIC身边的两任以前好像没见过，

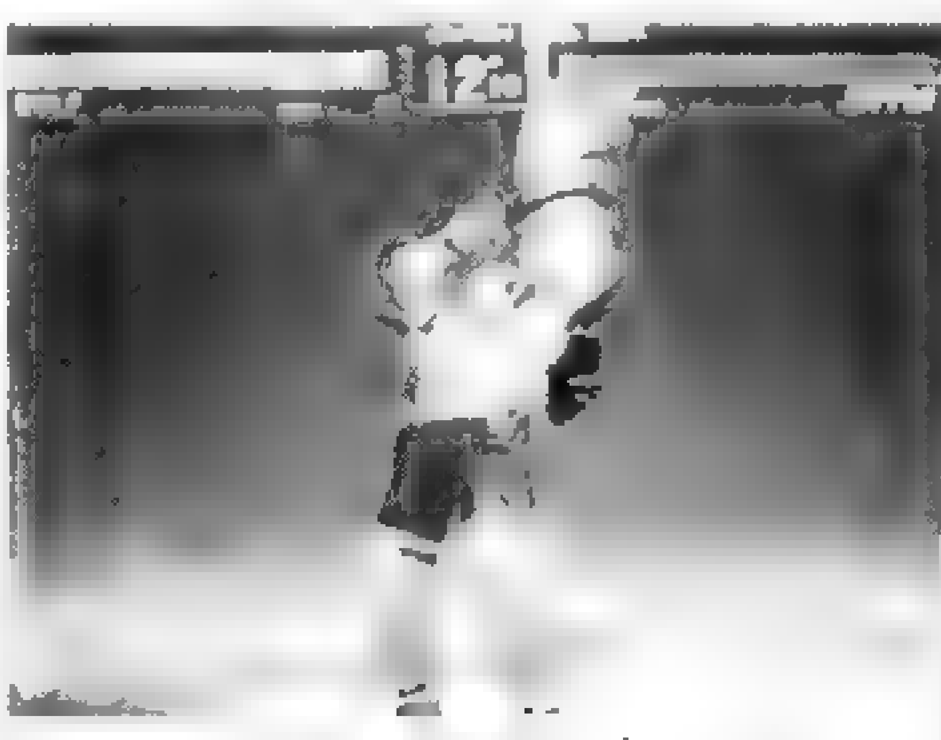
“索尼克1代”的横卷轴型不同，是个斜45度视角的游戏，用方向球操纵角色，只有一个按键。96年5月，世嘉将SONIC引入格斗界，用MODEL2推出了《SONIC THE FIGHTERS》

▶10月，NAMCO的一代名作《RIDGE RACER》登场。游戏很好地表现了驾驶的技巧。续作94年6月发表，引入对战模式；95年7月，推出《RAGE RACER》，新路线新视点引入。

▶ATLUS推出了《豪血寺一族》，游戏主要追求的是对人战时的乐趣。角色可以变身，个性十分强烈，是FTG史上的留名作品。续作94年10月发

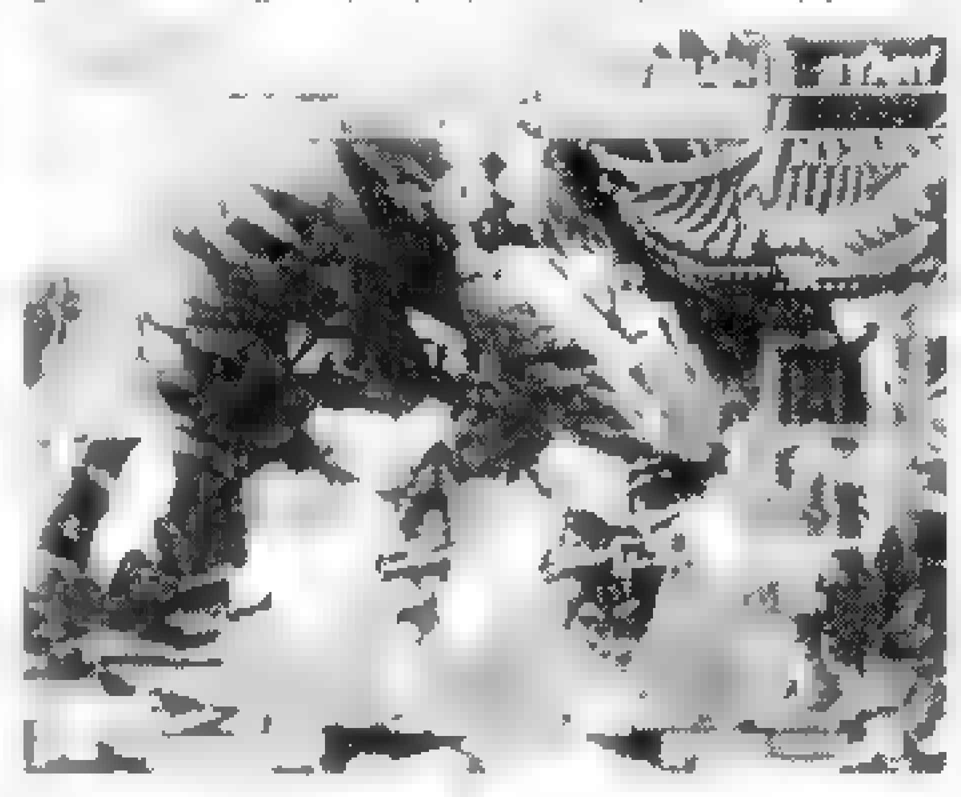
表，引入了一发奥义，增加了新角色，强化了BGM；95年推出“豪外传．最强传说”，2对2可

▶11月，纪念碑级作品《VIRTUA FIGHTER》登场，成为3D FTG始创。


↑今天看来，其实趣绝不逊色。“粗犷美”

游戏重新奠定了世嘉在街机业的地位。该游戏引发社会现象。游戏特色是摇杆+一拳一脚一防，组合出许多种真实的技巧。94年11月，续作登场，人气度登峰造极；95年6月，STV基板的“REMIX”版登场；后又推出“VR战士2.1版”，对细部作了改良；96年3月，“VR小子”登场，饮料JAVA TEA的广告成为话题；96年9月，系列第三作于百万多边形级的MODEL3登场，再度追加两名日本角色，并增加一闪避键；后世嘉又推出了三代的组队战

▶12月，《侍魂》被日本专业街机杂志《GAMEST》评为年度最佳游戏，而


↑“侍”中一个桔右京，不知风靡多少玩家

SNK公司更获得“FAVORITE制作者”的光荣称号

▶12月，TOAPLAN公司（东亚プラン），一个曾在STG发展史上付出巨大心力的公司（89年前其作品由TAITO贩卖，后独立），推出了最后的一部STG：《巴沙根战机(BATSUGUN)》。喜爱STG玩家应记住这个名称：TOAPLAN

退出射击领域
『东亚PLAN』

←本作SS曾移植，玩家不妨再体验一下

←↑NAMCO的赛车是很出名的，上图是全尺寸巨形筐体，屏幕为全视角，筐体则是真车

小结

这一年对街机业来说真可说是几家欢乐几家愁。SNK、彩京的崛起，TOAPLAN的没落，世嘉、NAMCO在三维格斗和赛车领域的尝试，影响十分巨大。其中，“TOAPLAN”虽然长于STG，但它也曾经制作过与“大魔界村”类似的ACT，它的引退对业界来说是一个损失。从94年起，街机进入了一个新的高峰期，主要是技术进步造成的。

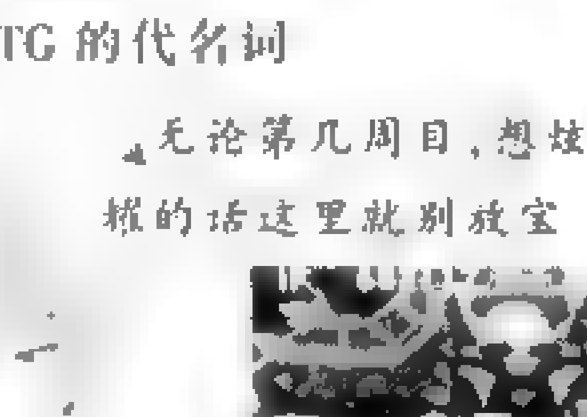
1993年诞生的街机名作与名厂

彩京～射击之王

正是在93年，彩京公司推出了首部硬派纵版STG"战国ACE"，国内玩家通常称之为"彩京一代"。游戏的舞台有很强的日本风格，画面细腻，BOSS巨大，而玩家可以从六位个性化角色中选择一名进行作战。

日本游戏刊物认为，这是一款"超A级"难度的游戏，适合水平中上的玩家。不过以编者实际经验来看，只要肯练，稍有射击天赋的人都可以打通一周目，但是，该游戏的二周目难度过高，一人不死翻二周目较困难，死一人见"终(THE END)"应该没有问题。

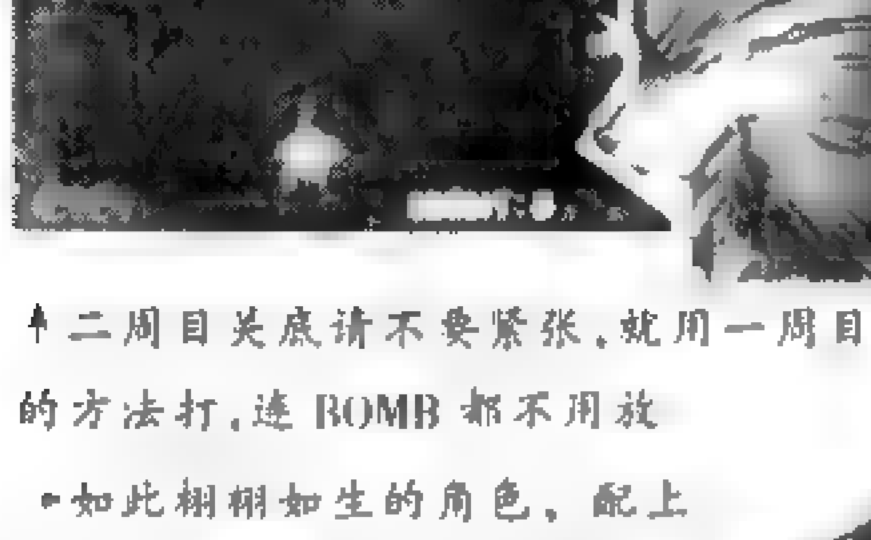
后来，彩京一时成为STG的代名词。



↓无论第几周目，想拔粗的话这里就别放宝

↑"风神"和"雷神"，玩家喜欢打哪一个呢？

←大家还记得是谁对本作人物绘制的呢？对了，是司序氏



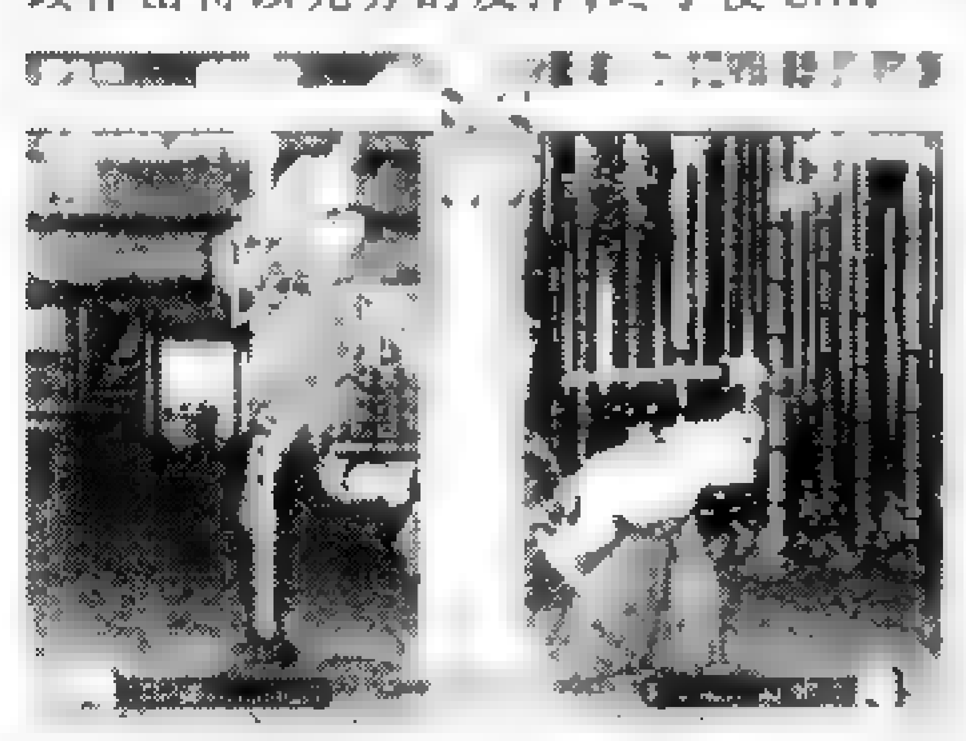
↑二周目关底请不要紧张，就用一周目的方法打，连BOMB都不用放

←如此栩栩如生的角色，配上各自战斗的目的和美妙的结局画面，怎能不受玩家欢迎呢？

新日本企画(SNK)～一鸣惊人

同样是在93年，SNK公司凭借着一款不同于他人的刀剑类格斗作品，在激烈的竞争中脱颖而出。那时FTG的地位构筑已经开始，各大公司都在努力，但除了SNK之外，没有一家公司走的是"剑剧"格斗道路。

《侍魂(SAMURAI SPIRITS)》，时代舞台有着很强的日本风格，角色个性十分丰富；在当时FTG中必杀技普遍威力不足的情况下，该作引入"怒"槽，使得势弱一方一发逆转成为可能，且必杀画面非常华丽；玩家在游戏中还可以得到特定的ITEM，可借此回复体力或使出飞脚投技。虽然游戏在操作方法上稍异("弱、中"斩，"弱、中"蹴，"弱、中"同按则为"强")，但因游戏的氛围的确与众不同，"侍"还是引起了大多数玩家的注意。后来，"侍"的世界观和人气角色以及游戏时的独特手感在续作出得以充分的发挥，终于使SNK一举成名。



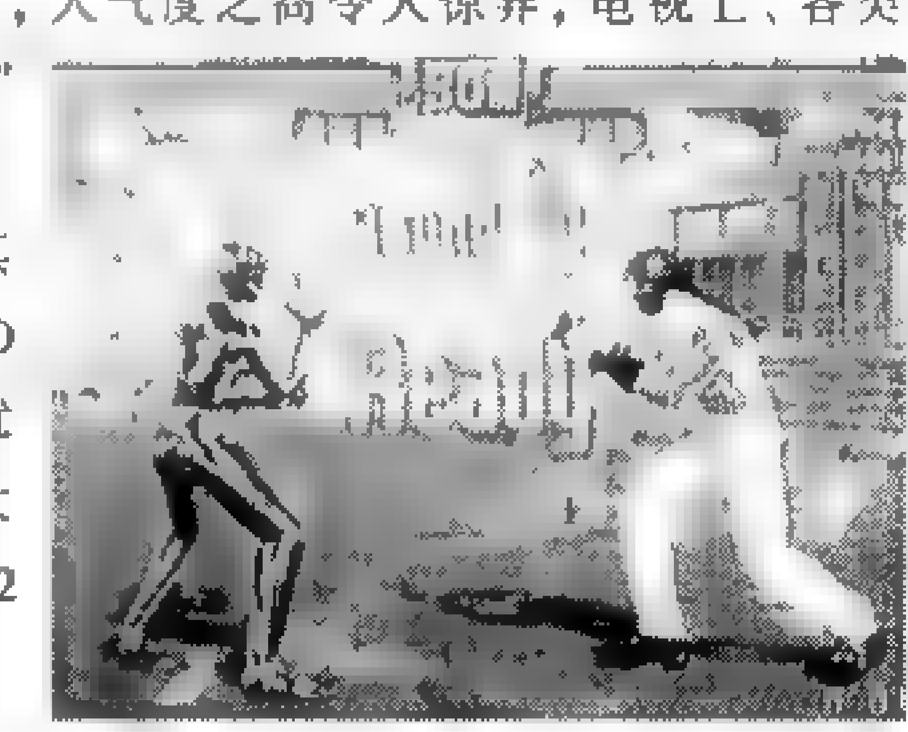
←日本有数以"千万"计的"侍魂"迷。SNK公司通过不断的努力，在93年，终于推出了这部剑剧格斗，直接威胁了"街霸卡普空"的地位。事实上，SNK公司在许多国家都有机构，深受玩家欢迎。

世嘉～老树新枝

这一年对于世嘉和业界全体来说是十分重要的，也是相当值得纪念的一作为历史上第一个多边形的对战格斗，《VR战士》给玩家带来了极大的震撼。虽然这游戏的画面十分粗糙，(它没有使用材质贴图，因为在当时这是非常困难的)，可是凭着角色丰富的技巧，引起的轰动是非常大的。日本国内非常频繁地举办格斗大会，一大批出了名的高打诞生。94年11月，世嘉推出了"VR2"，因为使用了与美国军工厂商合作的MODEL2基板，游戏画面的真实度有了大幅提高，连角色表情都非常细腻，作品上市后引发社会现象，人气度之高令人惊异，电视上、各类杂志中都能找到"VR2"的人物。

↑世嘉在93年重新崛起

在VR2推出后，其他厂商也开始上马3D FTG，传统的六键格斗就这样被向前推进了一大步。因此，日本人称VR2为金字塔。



1993年MD大回顾

93年是MD比较成熟的一年。此时的MD已拥有比较丰富的周边机器，和比较丰富的软件，可玩性有所提高。那时，我国有部分玩家接触到了MD，在随后一年不到的时间里，MD玩家开始迅速扩张。在此，我们特别给大家罗列出当年MD的软件大排行(见右表)。

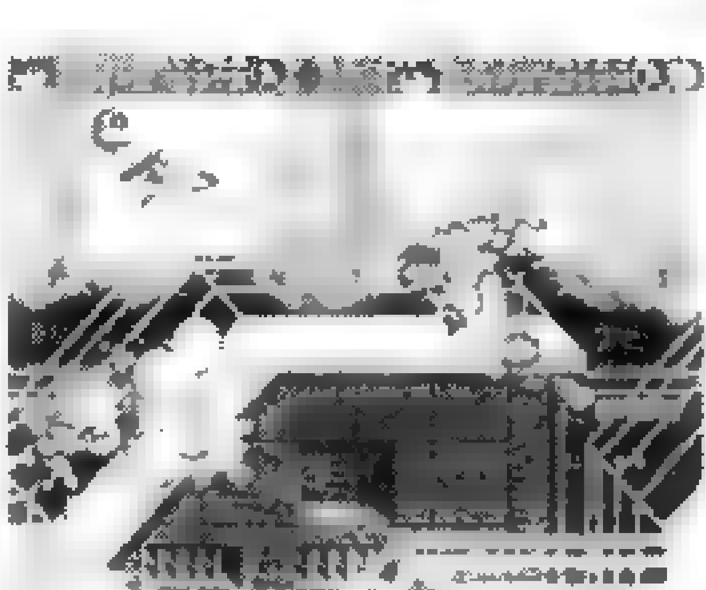
1993年，MD及MEGA CD共发售了123款软件，这中间有些是我们耳熟眼熟的节目，也有的与广大中国网友族失之交臂。这些游戏在其诞生地的玩家眼中究竟孰优孰劣呢？

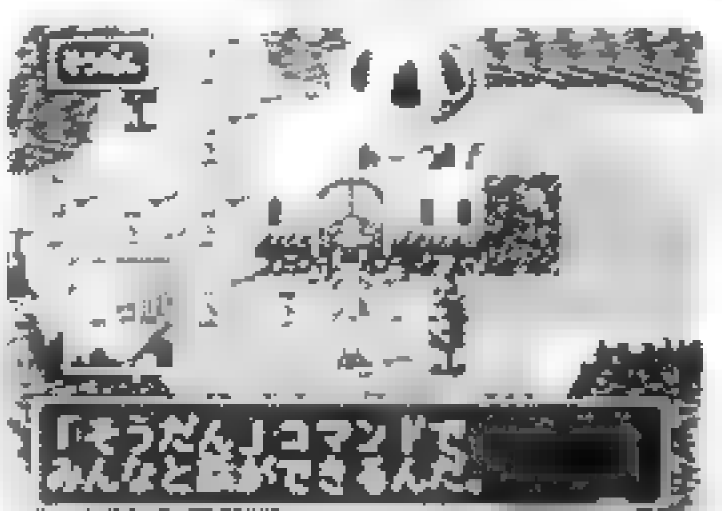
日本玩家对93年的MD游戏进行了评奖，其中就角色设计、音效、销量、操作性、热衷度、剧情等六个方面打分，每项最高为5分，30分为满分。右面便是由广大日本玩家评选的结果，看看其中有无你最爱的节目(表中只给出总分)。

从中我们可以看出，93年MD最耀眼的明星当属《火枪英雄》，游戏中敌我角色及场景的描绘。都极为细致出色。游戏除总分勇夺冠军外，六项评分中的多项都排在榜首，是名符其实的NO.1!

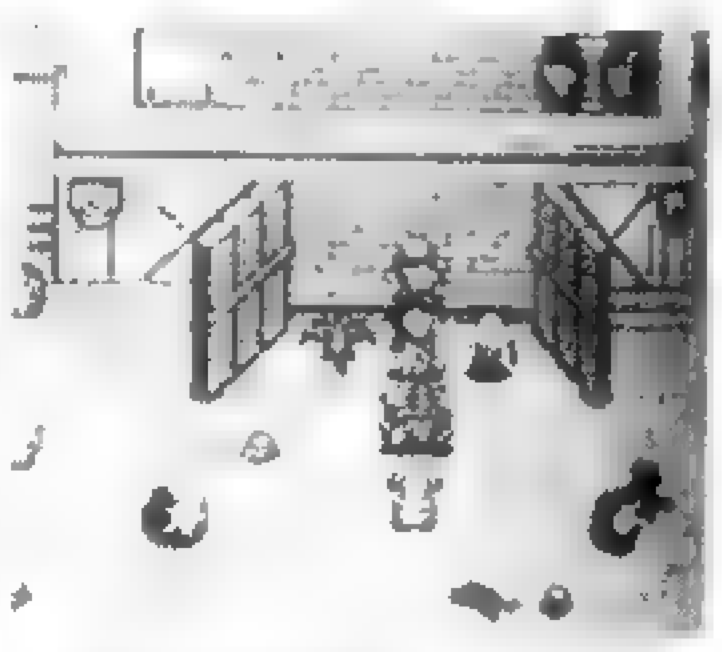
而以科幻题材制作的RPG完结篇《梦幻之星 千年纪的终结》，亦受到许多玩家的拥护。有着多位魅力型角色，操作性也比前作有较大改善，在MD的RPG连年欠收的状况下，这一力作居于高位是理所当然的。

第三名《梦见馆物语》是MEGA CD游戏。以与主人公同一视角在假想空间展开冒险的游戏。画面和效果间非常逼真，是个注重临场感的作品。评分中拿到了音效和剧本两项的最高分。

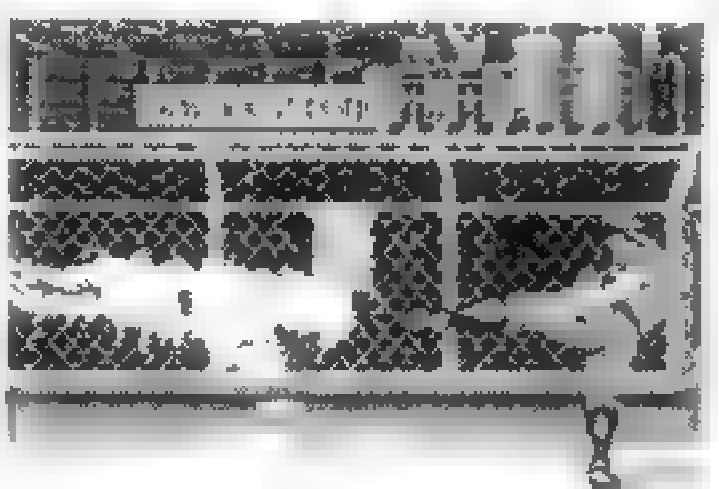

■火枪英雄



■梦幻之星Ⅳ


■光明与黑暗.古代封印

■ECCO海豚冒险


■街霸Ⅱ.PLUS

■元朝秘史(卡带版)

名次	GAME名称	制作厂商	总分
1	火枪英雄 GUNSTAR HEROS	TREASURE	26.4
2	梦幻之星Ⅳ	SEGA	26.0
3	梦见馆物语	SEGA	25.9
4	银星战机(CD)	GAME ARTS	25.8
5	恐龙大战2	CSK	25.78
6	骑士传说(CD)	SEGA	25.5
7	光明与黑暗 古代封印	SEGA	24.9
8	ECCO海豚冒险	SEGA	24.43
9	音速小子CD版	SEGA	24.4
10	迷糊少女弓美(CD)	GAME ARTS	24.3
11	卡特琳特(CD)	TENGEN	24.1
12	大吟酿	BIG东海	24.0
13	阿拉丁	SEGA	23.9
14	怒之铁拳Ⅱ(格斗四人组)	SEGA	23.5
15	庆应游击队	VICTOR	23.2
16	胜利赛马	KOEI	23.0
17	联盟足球	SEGA	22.9
18	街霸Ⅱ PLUS	CAPCOM	22.7
19	超级忍Ⅱ	SEGA	22.6
20	EX机动战神	SEGA	22.4
21	火箭骑士	KONAMI	22.2
22	MAD & MIGHT(CD)	CSK	22.0
23	NIGHT STRKLE	TAITO	21.9
24	圣魔传说3×3只眼(CD)	SEGA	21.8
25	幻影都市(CD)	M.C	21.7
26	太阁立志传	KOEI	21.6
27	三国志Ⅲ	KOEI	21.4
28	快打旋风(CD)	SEGA	21.2
29	元朝秘史(CD)	KOEI	21.1
30	忍者战士(CD)	TAITO	20.7
31	音速波子机	SEGA	20.3
32	中东战争	I.A.B	20.2
33	信长野望	KOEI	20.1
34	饿狼传说	SEGA	20.03
35	亚克士Ⅰ.Ⅱ.Ⅲ(CD)	TELENET	20.01
36	机甲之球	SEGA	19.73
37	修罗之门	SEGA	19.67
38	亚尔斯兰战记(CD)	SEGA	19.58
39	对战激龟	KONAMI	19.3
40	乱马1/2白兰爱哥(CD)	日本CP.SYSTEM	18.7

93 年 MD 游戏单项奖获奖情况：

●最佳角色奖：

SONIC 小子得到了这个奖项，已经二连冠了，这表明他在玩家心中不可动摇的地位。第二名是《梦幻之星Ⅳ》中登场的玆儿，以微弱差距败于索尼克手下。第三位是《迷糊少女》的女主角弓美。

●最佳剧本奖：

以 VR 真实感为人称道的《梦见馆物语》在剧情方面脱颖而出。第二位是当年大出风头的黑马《火枪英雄》。本被看好的《光明Ⅳ.古代封印》意外地屈居第三。

●最佳格斗奖：

第一名是长期以来移植期待度最高，在 MD 版中加入团体战模式的《街头霸王Ⅱ.PLUS》。第二名是 SEGA 凭借 CD 大容量以完全移植为目标的卡普空名作《快打旋风》。第三名与快打旋风相同，也是世嘉独立移植的《饿狼传说》

●最佳音乐奖

当今 GAME 必不可少的配乐处理，第一位是带有强烈跳舞节奏的 CD 版音速小子获得。第二位是在古人的剧情中配上与气氛极相符的 BGM《梦幻之星Ⅳ》。第三位是在移动画面上给人以轻松感 BGM 的《光明Ⅳ.古代封印》

●最佳画面奖

第一位是在游戏中运用大量三维技术取胜的 CD 节目《银星战机》。第二位是突出怪异气氛的《梦见馆物语》。第三位是在战斗中突出真实动态感觉的《梦幻之星Ⅳ》。

●最佳策划监制奖：

反映作者独特创意及认真制作精神的《梦见馆物语》拿到了第一名。在战斗时的攻击方式及画面效果上下功夫的《梦幻之星Ⅳ》得到亚军。排在第三位的是对场景和卷轴方式十分注重的《火枪英雄》。

在这一年曾被所有评论家认为应稳居高位的《怒之铁拳Ⅱ.死斗者之镇魂歌》，在总评中只得到第 14 名。而最受欢迎的《街霸Ⅱ》排在 18 位，也令许多行家大跌眼镜。反倒是《梦见馆物语》、《骑士传说》及《海豚冒险》等节目以独有的全新方式和游戏性得到了很高的评价。这说明玩家已不再一味局限于旧的节目方式，而开始追求全新的系统设计。所以，这次评奖的意义不同一般，当会影响到 SEGA 今后的游戏开发方向和整个游戏界的发展。

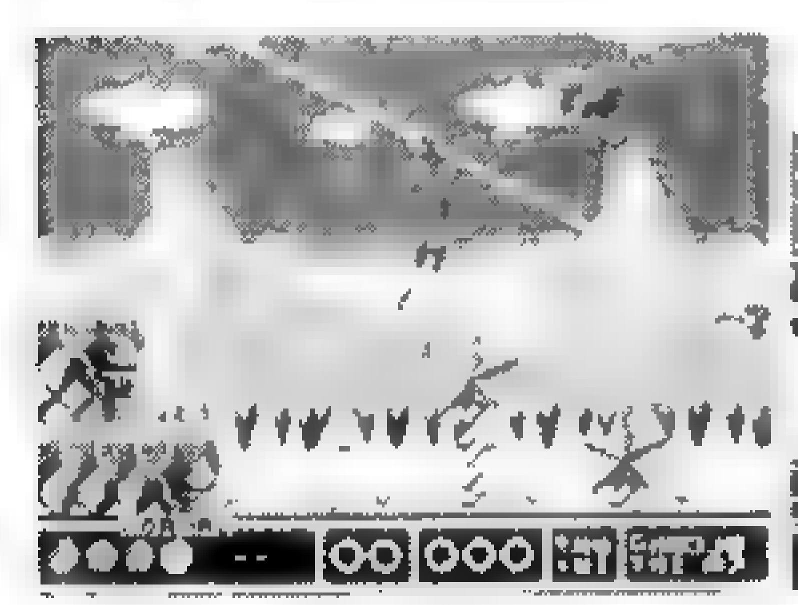
◆SEGA 海外市场成功之道◆

1986 年，世嘉在美国推出了 8 位元的 MASTER 系统。那时任天堂的 NES 正处于全盛期。当时该系统的贩卖是通过代理商来完成。以上种种因素，再加上 16 位机 GENESIS 的发售，最后的结果是世嘉不得不自行收回并处理 MASTER 主机。不过到了 89 年 6 月的 CES 上，世嘉以 16 位元和 8 位元的差异性为诉求，展开了促销行动，口号是"GENESIS 专门做 NINTENDO 做不到的！"。美国玩家很快认同并接受。

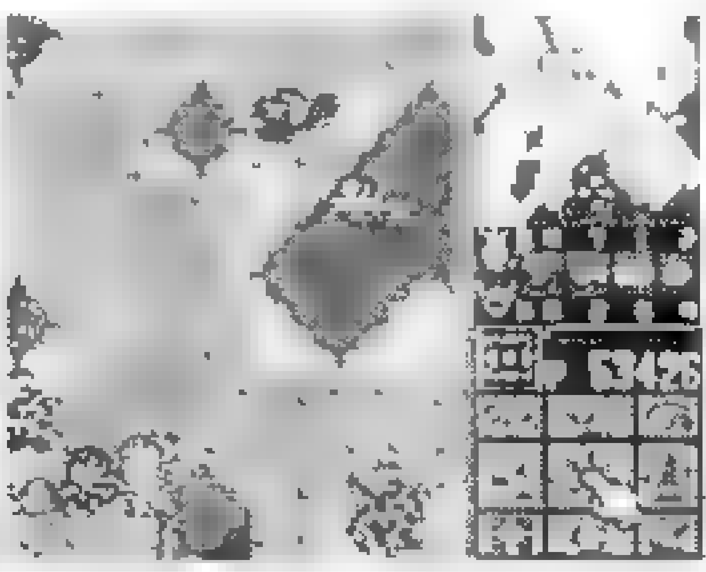
然而问题在于一般大众。

由于在街机上的丰富经验，世嘉就将一些作品移植到家用机上。另外特别准备了许多运动游戏，同时致力推出如麦克杰克逊，米老鼠和唐老鸭的有名人物的动作游戏。这些陆陆续续的动作，渐渐使 16 位元的 MEGA 主机得到认同。后来，任天堂也推出了 16 位主机，但 SEGA 在同期推出了 MD－CD，开创了 CD 游戏的新局面。

以上就是世嘉海外市场的成功之道。


■麦当劳叔叔

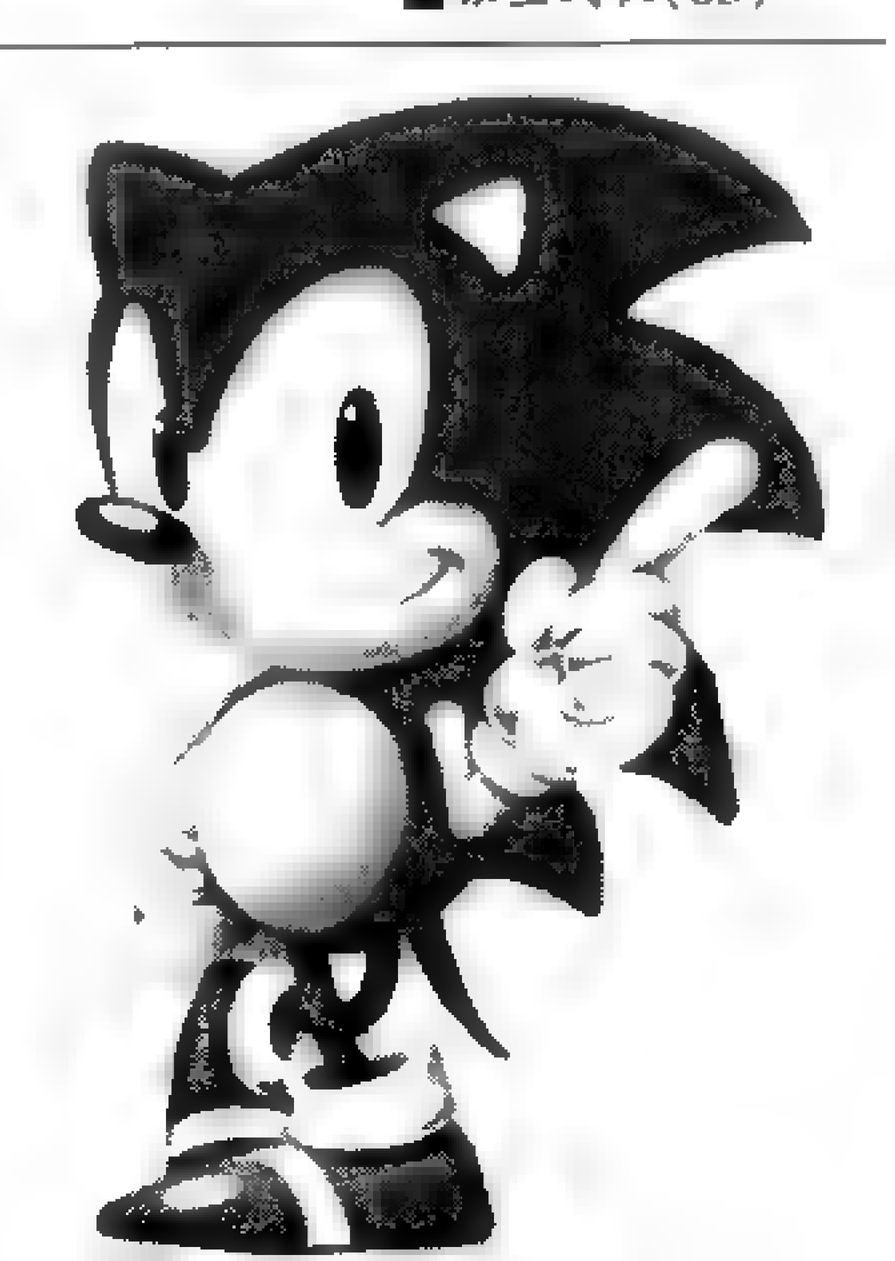
■3×3 只眼


■恐龙大战 2

■银星战机(CD)

■补充：不完全统计的 92 年 MD 软件情况

	世嘉 MD(共 79 部)		MEGA CD(共 22 部)		GG(26 部)
类型	数量	代表作品	数量	代表作品	数量
ACT	22	音速小子 2	4	波斯王子、神奇狗	8
STG	8	亚生命战争	2	冲破火网Ⅱ	1
RPG	5	SHINING FORCE	6	银河之星	4
仿真 SLG	13	大航海时代	1	天舞三国志	/
推理 AVG	/	注：全为 CD 版	4	魔法少女	1
SPG	23	ROAD RUSH	3	CD 棒球联盟	6
TAB	8	SIDE POCKET	2	自我中心派 2	6



我所知道的编辑部

叶展

记不清一开始是怎么和编辑部联系上的了。那时候还没有杂志，也就无所谓编辑部了，称为杂志筹备处也许更贴切些。前导公司那时在北京电视机厂里租了一层楼，编辑部占了一间。于是这间屋子就成了京城玩家的集散地，很有些沙龙的味道。特别是周六的下午，大中学生们从京城各个角落啸聚而来。

第一次和叶丁去时也是星期六，那时还没有所谓的五天工作制。我们得等上午上完课后才能出发。北京电视机厂在市区的边沿，当时是极偏僻的所在。因此骑车穿过许多农村，土路颇颇难骑。到了编辑部，见了主编，寒暄一番。然后主编问："RPG玩得多不多？"我一楞，什么"RPG"？主编见我不解，忙道："角色扮演类"。我这才明白。当时玩家的游戏知识水平可见一斑。哪象现在，黄口小儿对这些名词术语也都耳熟能详。可见杂志多年教导成效显著。那时杂志的名字还没定下来，主编向大家征求意见。叶丁不知怎么想出"GAME集中营"来。对这名字大家一致称好，当时谁也没想到以后会惹上麻烦，这个名字竟会那么短命。当时和小编们还不太熟。印象鲜明的只有龙哥和老D。龙哥是最标准的京片子，邋遢潇洒，健谈，喧哗。给人的感觉似乎是编辑部的老二(当然实际上不是)。老D当时正在向主编假期是否能在附近租到房子。特上黄那时已经快毕业。一天他在和谁用SEGA16位机打街霸的时候，好象是老边进来问他是不是毕业了就要回福建。

后来去的次数渐渐多了，到了暑假，前导举办游戏编导培训班，一共两天。我和叶丁，张雷冬都参加了。培训班最后实际上成了侃山会，当时的游戏开发还处在蛮荒状态，没有人知道如何做怎么做。当最基本的知识都缺乏的时候，人们就也只能泛泛地谈论一番。前导那时还在极为热心地开发任天堂8位机的游戏，记得有一次会上还曾讨论过SEGA16位机什么时候能在国内推广开。读者们可以想象那是什么年头儿的事了。当时我们还挂着业余编导的名，实际上什么也干不了，还白吃了人家两天的午饭。开学以后逐渐忙了，编辑部也去得少了。直到又一个暑假，我纠合了几个同学想在暑假编编程。正好前导有空闲的机子，于是我们申请借用。前导非常慷慨，借给我们三台机器，但条件是不能搬走，必须在他们的机房用。那时前导已经搬到北京教育学院内，又是租了一层，编辑部还是占了一间。而我们的机房正好在编辑部的隔壁，于是我们和编辑部做了一暑假的邻居。每天中午打了饭回机房时都要拐到编辑部顺手捎两本日本游戏杂志，回到机房边吃边看。吃完饭去水房洗碗时再还回去。那时第一次见到阿KING。说话慢条斯理，很有儒雅风度。软体动物大概也是在这时候认识的，那时他还未加盟。好象是叶丁先认识了他，然后和我去过一次他家里。软体动物绝对是PC一派，大概只玩PC游戏吧！其人风格与龙哥略同，同样的不修边幅。但龙哥的京味重些，软体动物则更洋气些。去他家里时见他床上丢着一本C语言，清华大学出版社的。他说正在试图学C。

暑假过后，新学期开始。叶丁告诉我编辑部又搬了。新址是在鼓楼旁的闹市区。叶丁和我骑车去时，记得有一座石桥，桥旁是闻名京城的烤肉宛饭庄。傍晚骑车过桥时，大抵能闻得到弥漫在空中的肉香。据说烤肉宛一直是用名贵柚木烤肉的。但当时大家都是穷学生，自然无缘亲自品尝。过了烤肉宛就得向右拐，一下子就钻进了胡同。北京的胡同七扭八拐有如迷宫，在里面绝对要迷路。胡同里的老头们在门口悠闲地晒着太阳，那种京城特有的闲适洒脱的生活态度，绝对是北京一景。向他们问路时他们一面以老北京特有的热心肠七嘴八舌地指点，给你许多自相矛盾的指示，一方面又满脸不屑地看着你，那架式好象在说："好小子，还算北京人吗？"他们的京腔宏亮悦耳。许多年后在美国，无数的华侨问过我北京话怎么说。我只能一脸苦笑，告诉他们不是从北京来的就能说地地道道的北京话。纯正的北京话属于城里，而中关村一带长大的科学院系统的孩子们只会说MANDARIN和英语。好容易找到编辑部所在的四合院。进去一看，满院萧条，极为破败。不过绝对有那种文物的颓废的美，想着小编们在这古色古香的房子里工作会不会引得诗兴大发。推门进去，人都在忙着。四合院右手的厢房被编辑部包租了，里外两间。主编在里间，外面是小编们的工作间。工作环境极为可怕！首先是晒，整个一面墙都是大玻璃窗，没窗帘儿，京城午后的阳光晃得人睁不开眼。其次是闷，通风不好，这是老房子的通病。而且又热又闷中还夹杂着特殊的味道，大概是那种木头年头过久后的霉气。我知道小编们不可能有什么诗兴了。当时老D早已退隐，新人还没招来，见到的就是龙哥、阿KING几个老面孔。

我所知道的编辑部到此为止。后来便是忙着考G联系学校出国，再也没到编辑部去过。至于后来杂志越办越红火，编辑部又迁入一座花园式的小别墅，我就无缘得见了。算起来我和编辑部交往的几年，正是杂志艰难草创的几年。我亲眼看着编辑部一步一个脚印，不急躁，不功利，稳扎稳打，终于成为国内游戏杂志中无可争辩的老大，心里也由衷地高兴。苏东坡曾说过他不太会喝酒，但却喜欢看其他人喝酒，自己也陶醉于欢乐之中。编辑部和我共同走过我大学的几年，我对杂志的贡献不多，却也分享了她的欢乐。

现在我在几千几万里外的异国他乡，在夜深人静时用老掉牙的NOTEBOOK大声敲打这篇回忆文章时，似乎自己又回到了北京，正和老友们侃山聊天一般，不由得心中充满了暖意。以此祝贺杂志五周年！

叶展于美国芝加哥郊外 4/22/99

祝贺杂志五周年

叶展

GAME 业界大事记(第三部分)

1994 年:次世代战火点燃
1994 年:中国第一本正式的电子游戏刊物创刊

1994 年每月大事记

1 月

▶6 日,在美国拉斯维加斯召开了秋季 CES(电子新技术展示会),GOD NATION 公司的携带用游戏机成为话题

▶10 日,总部设在美国的 GAME 连锁店"德依查拉斯"公司,发表了不销售 SEGA 的 CD 节目《NIGHT TRAP》的消息,引起注目

▶13 日,在东京麻布的俱乐部"YELLOW"召开了"真实之夜"VIRTUAL NIGHT 主题会

▶29 日,世嘉在东京涉谷的大型娱乐场"SEGA PRIME"开业,里面设有电影院、餐厅、卡拉 OK、游戏厅等

2 月

▶11 日,在东京 HALUMI DOME21 举行了 FINAL FANTASY Ⅵ的庆祝会

▶12 日,索尼发表次世代新主机,名称暂订为"PS－X"

▶18 日,原定于 3 月 20 日以 79800 日元发卖的松下 3DO 规格主机"REAL"突然发表了大幅降价的决定,一气降价至 54800 日元,引起各界注目。同时此举奠定了后来各次世代主机的价格基础

▶22 日,在千叶县的幕张博物馆召开 1994 年度 AOU 展,会上 NAMCO 的《RIDGE RACER》和 SEGA《DAYTONA USA》等大爆热门

◀这款作品在我国的各大城市都有出现过,一大批街机赛车高手可能正是从此作练起的

▶25 日,SEGA 发表 GG 用新型数字选台的 TV TURNER UNIT

▶《侍魂》荣当上年度(1993)AOU 最佳游戏奖

3 月

▶SNK 欧洲分公司正式设立,地点在英国伦敦

▶SNK 的 NEO．GEO 主机用的各种配件涨价,倍率从 20%～40%不等

▶座落在东京二子玉川园的 NAMCO 娱乐城"NAMCO WONDER EGG(神奇蛋)"迎来了"入园者 200 万人达成"纪念

▶13 日,任天堂开始发卖在超任上运行 GB 软件的转换器 SUPER GAME BOY,售价 6800 日元

↑将 SGB 与 SFC 连接,再将 GB 卡放到 SGB 上,就可以透过 SFC 在电视上玩到彩色的 GB 游戏了

▶21 日,在 CSG 发表会上,世嘉公布了加盟 SEGA SATURN 的软件制作名单:CAPCOM、KONAMI 等公司的加入成为话题

▶25 日,台湾台北国际春季电子产品展如期召开,558 社企业出席,台湾松下公司首次展出其 3DO"REAL"

4 月

▶2 日,超任 RPG 巨作《最终幻想Ⅵ》发卖

94 年杂志大事记

5 月

●中国第一本正式的电子游戏刊物《电子游戏软件》创刊,94 年为双月刊,黑白 64 页,彩色 8 页(含封面),定价 4.50 元

●读者及书商以"GAME 集中营"称呼"电软"。杂志开始连载"电子游戏节目十年"

●"电刑室手记"初登场,其后引起强烈反响

●彩页介绍了超任游戏"银河风暴",是当时最漂亮,色彩最鲜艳的彩页,读者感到非常惊喜

●"闯关族的家"设立,一直延续至今,成为杂志与读者交流的窗口

●大陆另一本与电子游戏有关的杂志《家用电脑与游戏机》也在稍晚创刊

7 月

●第二期杂志发行

●杂志社由北京德外黄寺迁至东城沙井胡同齐白石故居,前后达两年

●S．P 加入,接下来成为杂志重要元老级人物

●杂志刊登第一个广告,为北京精博电子娱乐所作,1/4 版

9 月

●8 月,北京国际业务用机展开幕

●第三期杂志封面使用"VR 战士"——这是最早的 3D 游戏,人物棱角分明

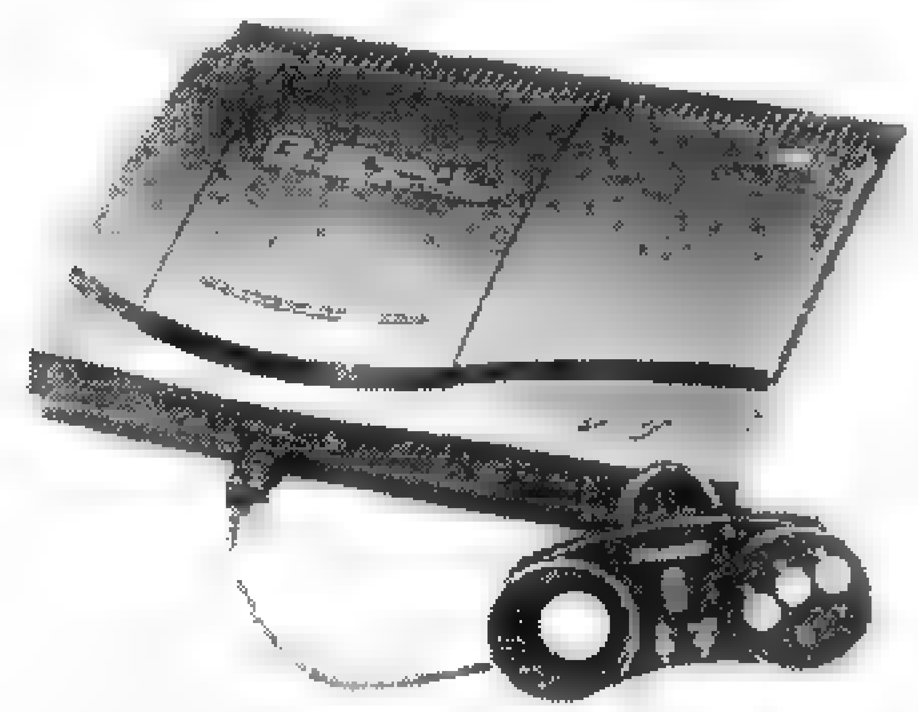
●"二手货市场"逐渐热闹,成为当时来信最多的栏目

●阿 KING 加入,成为主要的编辑及撰稿人

11 月

●第四期杂志第一次刊登特稿:"94 格斗游戏狂潮"。介绍了十部当时非常流

▶3DO 于日本发卖！！



↑作为次世代光碟机的开路先锋，其功不可没。虽然在性能上稍嫌不足，但它也有不少知名作品，如"D之食卓"等

▶12日，继松下、三洋、之后，东芝也正式与3DO公司签订了生产3DO主机的契约

▶14日，世嘉在大阪南港的大型主题公园"加鲁波"开放

▶29日，在东京国际代代木竞技场举办了"LIVE UFO'94"，由米米CLUB设计造型的娱乐机及SEGA的"VR战士"等大受欢迎

5月

▶10日，索尼正式发表其32位主机，用来显示"PS－X"性能的DEMO画面之绮丽程度令到场人仕赞不绝口

▶17日，美国SCE分公司开张

6月

▶2日，东京玩具展在千叶幕张开幕，会上NEC的PC－FX，SEGA的SATURN，SONY的PLAY STATION被首次同场公开

▶15日，LSI宣布共同开发PS专用CPU

▶23日，任天堂的64位主机ULTRA以NOA的PRIVATE SHOW形式展出

7月

▶16日，NAMCO在其"神奇蛋"娱乐城旁边新开设"蛋帝国"以求进一步吸引游客

▶16日，由漫画家大张正已担任作画监督的剧场版卡通片《饿狼传说(GAROU DENSETSU－"FATAL FURY")》在全国影剧院公映

▶20日，横滨新山下，SEGA大型主题娱乐公园JOYPOLIS开张，里面装备了该公司最新的业务用设备，如VR－1，AS－1等虚拟现实系统

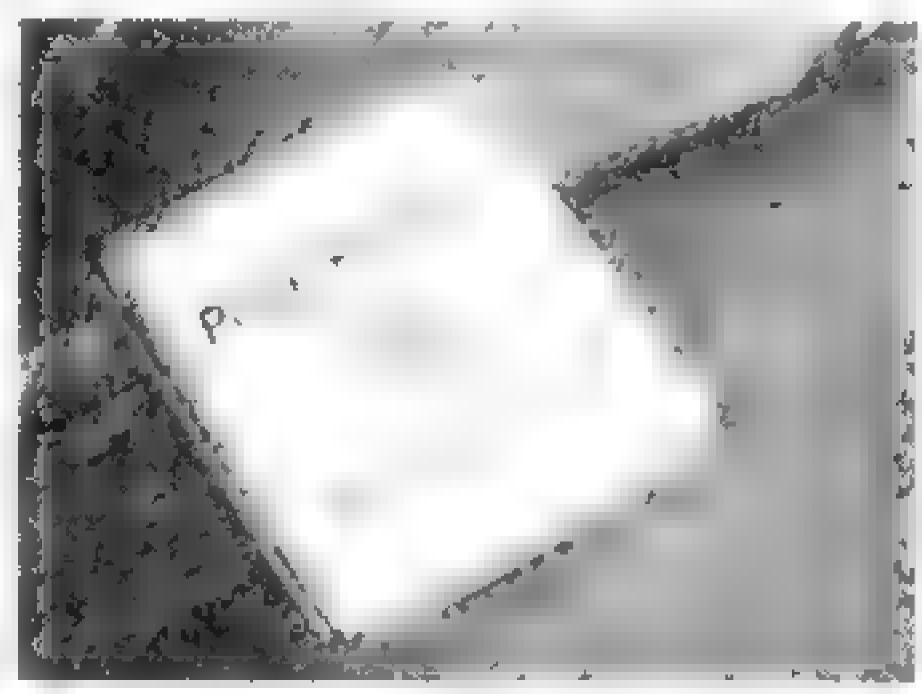
8月

▶3日，世嘉与日立家电签订了业务提携协定，使SATURN可以通过家电制品的渠道进行贩卖

▶6日，《街头霸王》卡通剧场版在全国81家影院公映

▶20日，中国北京国际业务用主机展开幕

▶24日，3DO主机发表计划将现有的32位3DO主机增至64位的消息，为次世代战争加上一把火



↑松下3DO的提升计划是M2，采用了POWER PC这强力芯片后，主机大幅进化

▶27日，SFC的RPG巨作《MOTHER2》发卖

9月

▶1日，AIWA的新型便携式音响发卖，它附有MD基板，可运行MD和MEGA CD的游戏

▶4日，ECT'S94在英国伦敦召开

▶9日，NEO．GEO－CD的前开盒式主机发售，盛况空前

▶21日，一年一度的业务用街机展于千叶幕张召开，NAMCO的《铁拳》，SEGA的《VR战士2》、《TEC WAR》等大受好评

▶22日，美国德克萨斯州圣安东尼奥市召开了AMOA EXPO'94展示会，会上展出了任天堂64位主机ULTRA预定推出的业务版用软件

10月

▶1日，三洋公司(SANYO)发表其3DO规格主机"TRY"

▶4日，电子产品展在东京晴海举行，其中次世代机展示场受到多方面关注

▶14日、台湾台中世界贸易中心召行的格斗游戏，包括《街霸》、《侍魂》、《豪血寺一族》等

●刊登叶伟、张弦合写的"世嘉五代和超级任天堂的比较报告"，引起我国游戏业的第一次大辩论。该文对普及游戏知识，提高读者水平起到了极积的作用

●"中国首届国际消费类电子产品博览会"在上海举办

12月

●打破双月出版，出版94年第5期杂志

●刊登特稿：次世代的冲击。大陆第一次全面系统地介绍次世代机的情况

●期望拓展杂志和电玩迷的视野，本期用半本(32)页篇幅"破釜沉舟"刊登漫画《超级街霸》，受到读者的批评，但"游戏迷一定是漫画迷"的理念没有放弃

●随第五期赠送16页"二手货市场"，是杂志第一次赠送附录，亦可见当时"二手货"之兴旺

●日本世嘉公司与中国文化部合作成立世嘉华翔公司，主要经营街机业务

1994年，NAMCO加入3D格斗界！

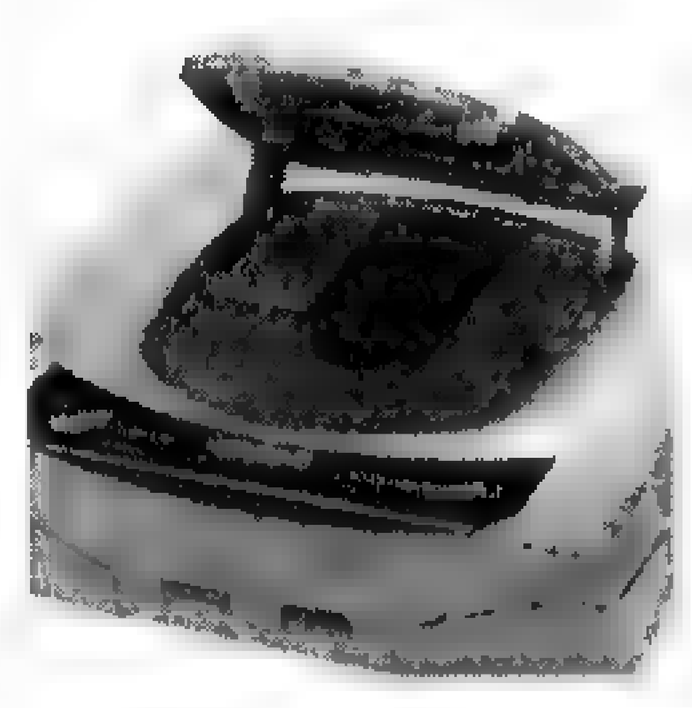
↑↓铁拳和VR战士之争从94年开始，但是，由于"VR2"引发的热潮正处高温时期，"铁拳"未成大红。而同期MODEL2上还推出了其他三维作品，如VR战警，人气很高。

开了台湾国际电子游戏机产业展，SNK 公司展出了《真.侍魂》及 NGO－CD 等。SEGA 的《VR 特警》和 NAMCO 的《ACE DRIVER》等受到好评

▶20 日，NEO．GEO－CD 的上开盒版(标准版)发卖

▶26 日，拥有世界最先进 CG 技术的 SILICON GRAPHICS 公司在横滨举办了 SILICON GRAPHICS EXPO' 94 展，任天堂的次世代机 ULTRA64 将采用该公司的技术

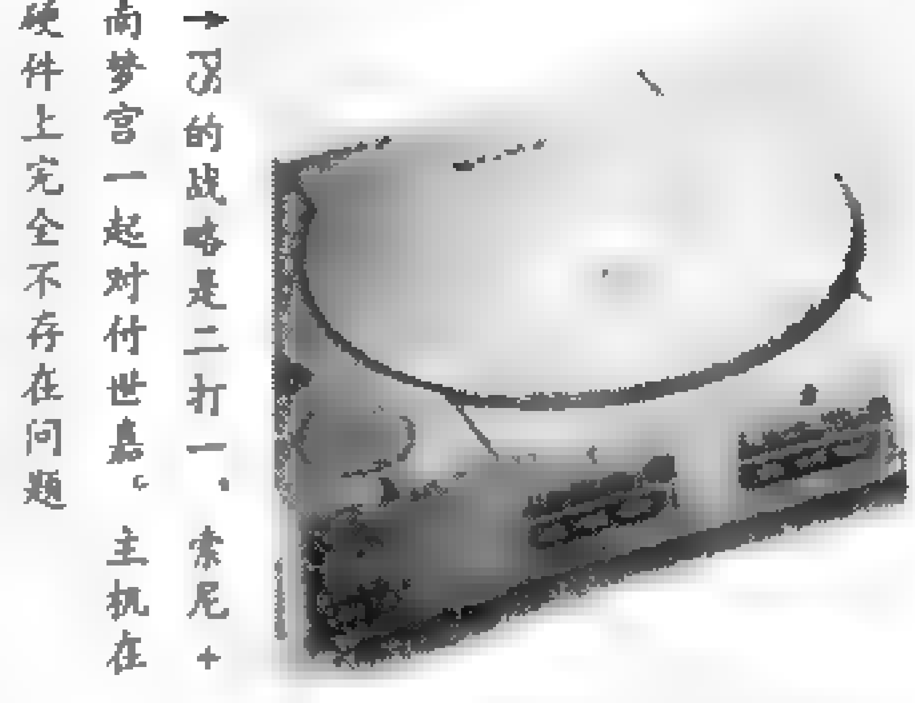
11 月



←今天看来，土星在设计上的确存在一些问题，不过就其软件而言，应可算是一代名机

▶22 日，世嘉土星发卖！！其日元定价为四万四千八百圆。从此次世代战争展开

12 月



→况的战略是二打一，索尼+南梦宫一起对付世嘉。主机在硬件上完全不存在问题

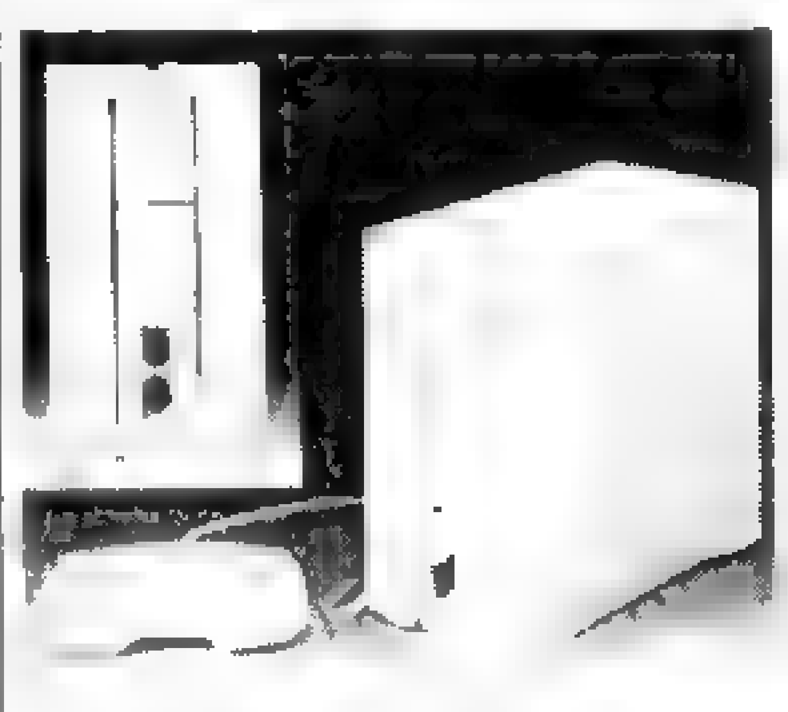
▶3 日，经过连日地毯式广告轰炸后，SONY PS 发卖！！主机定价为三万九千八百日元，同时发售的软件为“山脊赛车”、“A 列车Ⅳ”等 8 款。PS 发售当日专卖店中大排长龙，创下了当日发卖十万部的佳绩。至 12 月底，PS 总计销出三十万部

▶9 日，NEC 的 PC－FX 主机，因说明书印刷错误决定延期至 12 月 23 日发卖

▶18 日，任天堂初心会召开。首次公布了任氏 32 位便携式游戏机 VIRTUAL BOY。该机采用了头戴双眼式机身和偏振分像式系统，能产生出十分逼真的立体图像。该新产品的定位存在一些问题，后不了了之

↑名义上的“32 位机”，真正的次世代是 N64

▶23 日，NEC PC－FX 发卖



←该主机基本上是完全失败，上面多为 NEC 的美少女游戏

▶《KOF' 94》，成为 TEAM BATTLE 始创。荣获《GAMEST》街机专门杂志的当年最佳游戏，而 SNK 亦被该杂志授与“最佳制作者”称号

揭开 SONY 进军 TV GAME 市场的策略内幕

索尼发售 PS 主机之初，不少业界人士认为，索尼一向是这个圈子的门外汉，在进入这个市场后又将如何与任天堂，SEGA 等电玩巨头们相抗衡？

而在发售一年之后，PS 软硬件的销售佳绩证明了索尼独特且成功的经营手腕。不仅让 SEGA 公司遭逢了一场苦战，同时使得任天堂公司提前新一代主机的研发及进军计划。到底索尼的葫芦里卖的什么药？

一■与 NAMCO 公司的相互技术支援策略：

一部新主机的推出是否成功，重点取决于支援软件方面的部署是否成功。PS 第一个策略在于争取强力且著名的软件厂商协助。一方面可以借其名气给支持者吃下一颗定心丸，同时更可透过合作，快速获取有关游戏制作的企划能力。索尼找到 NAMCO，完全符合以上条件。而 NAMCO 在街机市场上亦有着相当丰富的经验。“山脊赛车”的推出，其向量贴图令 SS 十分难堪；“铁拳”加速了 SEGA 更换 OS 系统的进程。NAMCO 在家用机上获得了以往所不及的大幅增长，而他也积极协助 SCE 对其他开发商进行技术支援。如 TAKARA 的“斗神传”开发阵中有多位来自 NAMCO 的生力军。

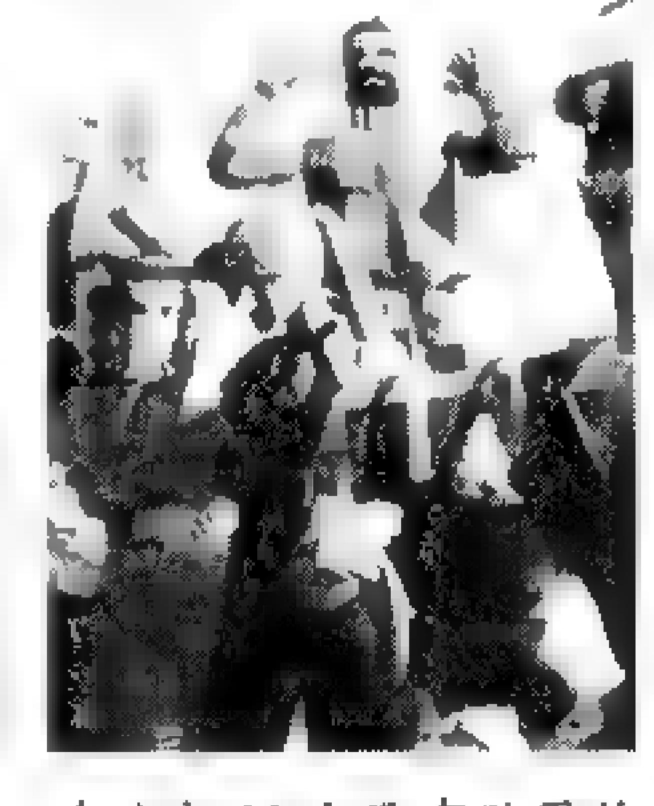
二■新型态的流通掌控策略：

任天堂以卡带的生产形态，不仅对游戏开发商限制了所谓游戏生产规模量的压力，同时对销售第一线的业者也造成了销售库存上的问题。PS 推出前，SCE 曾多次与业者举行秘密会谈，在主机及软件售价、配货方式以及软件库存压力等问题上，达成了初步的共识。SME 可直接对 CD 进行生产，成本较低，可同时保证自己和游戏厂商的利润；而 SCE 也没有采用任天堂那种大幅铺货的方式，而是鼓励业者采取保守性的进货方式——但缺货最晚四天内即可再度供应上市，不须像卡带必须等上个把月。这就避免了冷门作品积压后造成跌价，发生“乐了玩家苦了业者”的畸形市场情况，保证了软件销售商的利润

三■软硬体质量策略：

软件方面，索尼本不如世嘉和任天堂，前者有街机移植，后者也有多年的偶像和名作。对此，PS 除争取更多的知名厂商加入移植名作的行列之外，同时也快速捧红一些本身的专属作品，如“妖精战士”、“斗神传”等，令善变的电玩迷不会轻易变心

硬件方面，因为索尼本身就是电器商，PS 最初的售价即比 SS 低五千日元，产量达到一定规模后 PS 的售价可说是一降再降，给 SS 和 N64 带来了很大的竞争压力。



↑比起 SS 上没有贴图的的“VR”，PS 的“山脊”看上去当然柔和。而后来 PS 上的“妖精战士”，更从 RPG 开始强化 PS 之“面向全体玩家”的战略。

1994年度SFC评奖回顾

这一年是例行的SFC节目大评奖的第四届。其实本年度次世代机的发售并未对SFC造成很大的影响。反倒是在RPG方面，SFC有着独特的、次世代机初期所完全无法代替的优势。那是因为ENIX和SQUARE这两家强大公司的支持，以及任天堂自身雄厚制作实力所造成的结果，同时也得到了广大玩家几乎是无条件的支持。下面我们一起来看看当年SFC的风采。

■最优秀作品奖：

第一届的最佳作品是《最终幻想Ⅳ》。在当时超任刚诞生的情况下，FF4的效果的确是令人震惊的；第二届是"勇者Ⅴ"实至名归地拿走了大奖；第三届的得主是《最终幻想Ⅴ》；而这一届会是谁呢？

当然是《最终幻想Ⅵ》！这是最棒最感人的RPG节目了。那么下届(95年)的大奖是谁呢？艾尼克斯的DQ6吗？或者是史克威尔的"时空之旅"？或者大爆冷门地由一个RPG以外的节目夺得？

第2名：MOTHER2，RPG，任天堂出品
第3名：火炎之纹章(圣火降魔录)，SLG，任天堂出品
第4名：超级街霸Ⅱ，ACT，CAPCOM出品
第5名：浪漫传说2(七英雄传说)，RPG，SQUARE出品
第6名：冠军赛马Ⅱ，SLG，光荣出品
第7名：'94J联盟足球，SPG，EPOCH出品
第8名：加尔亚幻想记，A.RPG，艾尼克斯出品

第9名：实况棒球赛，SPG，KONAMI出品
第10名：超级宇宙战士，ACT，任天堂出品

↑《加尔亚幻想记》，玩家当年十分期待的A.R，游戏发色美丽，且大量使用SFC的放缩和简易三维机能。

■最优秀美术奖：

第1名：最终幻想Ⅵ，SQUARE出品
第2名：美女与野兽，沃特.迪斯尼出品
第3名：MOTHER2，任天堂出品
第4名：超级街霸Ⅱ，CAPCOM出品
第5名：加尔亚幻想记，艾尼克斯出品

进入前十名的还有"火炎之纹章"、"侍魂"、"阿拉丁"等游戏。

■最优秀音乐奖：

第1名：最终幻想Ⅵ，SQUARE出品
第2名：MOTHER2，任天堂出品
第3名：浪漫传说2，SQUARE出品
第4名：勇者斗恶龙2，SQUARE出品
第5名：火炎之纹章，任天堂出品

进入前十名的还有"LIVE.A.LIVE"、"超级机器人大战EX"、"超级街霸Ⅱ"等游戏。

↑《洛克人X》，除了X外，所有的机器人都变成了人类的敌人，X要孤军奋战了！

■动作节目(ACT)奖

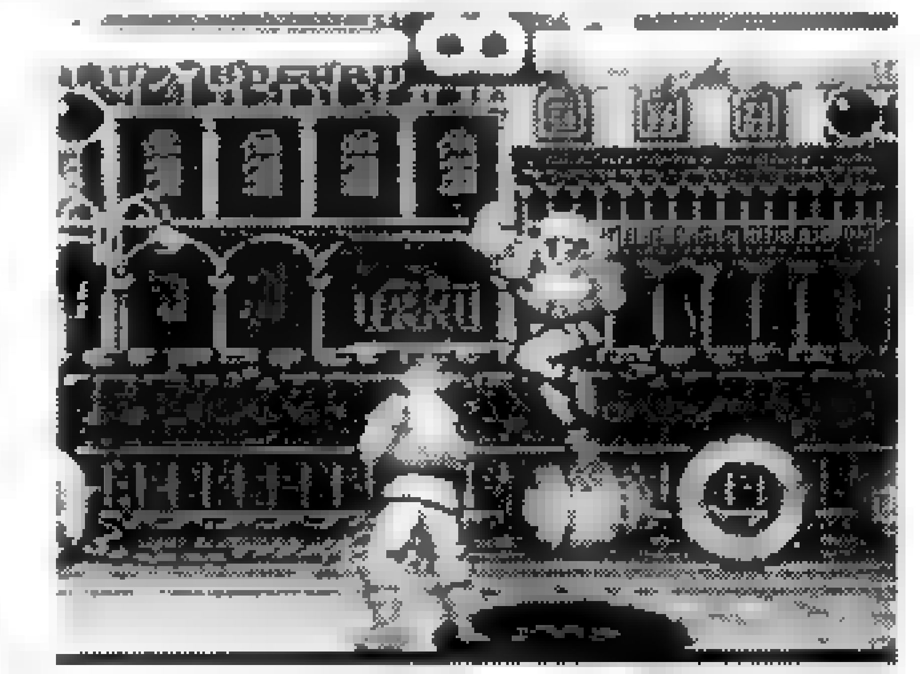
第1位：超级宇宙战士，任天堂出品
第2位：洛克人X，CAPCOM出品
第3位：超级炸弹人2，HUDSON出品
第4位：精灵弹珠物语，任天堂出品
第5位：大盗伍佑卫门2，KONAMI出品

从当年的获奖节目可以大致看出ACT今后的趋势：玩家已不再单纯满足于血腥火爆的感官刺激而转向对逻辑和技巧性的要求。另外其主导趣味性已发生了变化，这一点前5名均系返朴归真的怀旧作品即是明证。

■格斗节目(FTG)奖

第1位：超级街霸Ⅱ，CAPCOM出品
第2位：侍魂，TAKARA出品
第3位：饿狼传说SPECIAL，TAKARA出品
第4位：龙珠Z超武斗传3，BANDAI出品
第5位：龙珠Z超武斗传2，BANDAI出品

大概是龙珠的影响力实在太大，居然在94年这个狂热移植街机对战节目的年度占了前5位中的两席而迫使"世界英雄2"、"豪血寺一族"等大牌作品屈居其下的6位及9位。而街霸Ⅱ已是连续三年力克群雄坐上头把交椅，由此对其魅力可见一斑。



■角色扮演节目(RPG)奖

第1位:最终幻想Ⅵ,SQUARE出品
第2位:MOTHER2,任天堂出品
第3位:浪漫传说2,SQUARE出品
第4位:加尔亚幻想记,ENIX出品
第5位:勇者斗恶龙Ⅰ.Ⅱ,ENIX出品

这一年RPG可谓硕果累累,竞争极为激烈,有很多佳作如"电子骑士"、"艾尼莎Ⅱ"、"异界"、"天使之诗"等均以微小差距败北,居于6至10位。

■模拟仿真节目(SLG)奖

第1位:火炎之纹章,任天堂出品
第2位:冠军赛马,光荣出品
第3位:超级机器人大战EX,BANPRESTO出品
第4位:大航海时代,光荣出品
第5位:SD高达GX,BANDAI出品

此外还有"天使女皇"、"FEDA正义之纹章"、"第一女皇"等均受到高度评价,分别得到第6、7、8位。而94年底至95年初发售的"三国Ⅳ"、"前线任务"、"第四次机器人大战"等作品相信会在下届有所作为

■体育节目(SPG)奖

第1位:'94J联盟足球,EPOCH出品
第2位:实况棒球,KONAMI出品
第3位:动物草地棒球,IMGI品
第4位:实况足球,NAMCO出品
第5位:超级火爆摔角Ⅲ,JELECO出品

体育类仍然是"J联赛"足球大出风头。事实上这一年SFC的足球是最多的,有好几个公司都制作了J联盟及世界杯大赛等,连CAPCOM也不例外。幸好前5名没有被足球所垄断

■射击节目(STG)奖

第1位:宇宙侵略者,TAITO出品
第2位:R-TYPE Ⅲ,HUDSON出品
第3位:棉桃小魔女,DATAM出品
第4位:西部枪神,NATSUME出品
第5位:极上Q版沙罗曼蛇,KONAMI出品

这一年中除了93年末的R.TYPE Ⅲ外几乎没有正统的严肃射击作品,而TAITO的纪念作品"宇宙侵略者"勇夺冠军,这充分说明日本玩家的怀旧情绪。

←BOSS始终是海底机器鱼
↑SFC《DARIUS FORCE》

■智力节目(PUZ)奖

第1位:泡泡方块,BANPRESTO出品
第2位:俄罗斯方块+炸弹方块,BPS出品
第3位:方块武斗外传,BPS出品
第4位:美少女战士S.方块篇,BANDAI出品
第5位:Q版希比,SUNSOFT出品

BPS一向是方块类节目的老大。但今年的两大力作却败在帕布雷斯特的"泡泡方块"手下,可见"泡泡"的魅力

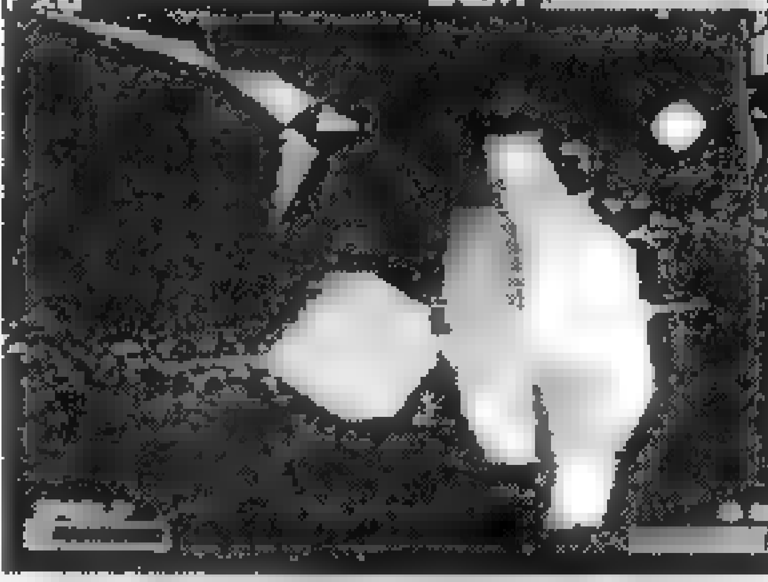
■最佳角色奖

最佳男主角奖	最佳女主角奖
1,洛克(最终幻想Ⅵ)	1,莎莉丝(最终幻想Ⅵ)
2,艾德(最终幻想Ⅵ)	2,蒂娜(最终幻想Ⅵ)
3,隆(超级街霸Ⅱ)	3,春丽(超级街霸Ⅱ)
4,麦肯斯(火炎之纹章)	4,嘉米(超级街霸Ⅱ)
5,尼斯(MOTHER2)	5,娜可露露(侍魂)

卡带内藏FX晶片的超级任天堂可以演算三维画面!!

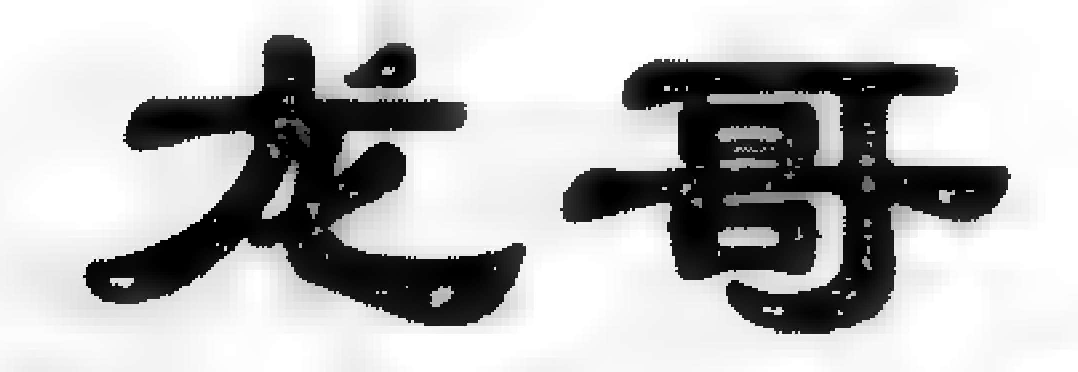
↗接驳超任磁碟机的DSP插脚

↑任天堂对此一定十分头痛



《星际火狐》是SFC首个卡带搭载DSP的游戏。游戏舞台是宇宙,登场人物有主人公狐狸,还有鸡、兔、青蛙等动物。至于操作方式则是反平衡的错配形式,只有这样才表达那严峻的射击气氛。玩家要为自己人编制成四部战机来与敌机对战,同时要以队长的身份随时调动其他成员加入作战。玩家在游戏中发出SOS时,其他成员必须能出手相救才算合格。游戏中不但有空中战和地上攻击的场面,也有靠飞行技术来闪避障碍物的场面。但无论哪种场面都搭载着超级FX晶片,因此那种射击迫力,是以往所感受不到的,非常具有真实感。游戏战斗场面内登场的各个人物,因系统关系多以图案形式表达,机械味甚重。但它们内里却富于有机的动作,玩家在通过冰冷的机械图案体时,可感受到有生命感的暖流存在。当时流行超任磁碟机,它有一种DSP插脚,接上它就可以玩到一些卡带内藏FX晶片的游戏。

一起走过的日子



五年前，如果我想在人群中谈论有关游戏的话题，需要费点儿心思。尽量要能让对方听得懂我在说什么，否则很容易得到这样的回答：你还小点儿啊，玩儿小孩儿的玩意儿

五年后，随便碰上什么朋友，聊起游戏，我尽量在想我说的对不对，生怕对方说：你还游戏杂志编辑呢，怎么还没有我知道得多呢！

五年了，人和事物的变化多大呀！

五年间，国内的电玩水平提高了很多，出现了很多专业杂志，产生了更多的职业玩家。作为全国最早的专业游戏杂志，本刊也随着国内电玩迅成长了，并且在传播电玩文化方面尽了职责。我很高兴作为杂志的一员，通过自己的努力工作为大家做了些事情，同时也使自己充实起来。五年中自己的全部精力都倾注在这个自己喜爱的行业里，在杂志和玩友们的陪伴下，我从一个刚刚高中毕业的毛头小子，变成了现在的大毛头小子。感谢主编大人给了我这个机会，感谢同我一起工作的同事，感谢五年来支持杂志的玩友。

杂志做了五年，响应了五年领导号召：尽量多用笔名，显得咱们人多，读者也不烦。笔名用了很多，加起来总得有十多个，有的作为责编，有的当了作者；负责过的栏目也不少，目前仍然负责的有：新闻、排行榜、杂志彩页、秘技和GAME BAR。几个经常用的笔名，应该可以把这五年来杂志的脚步粗略地描绘出来，借此纪念杂志创刊五周年，同是对自己五年间的工作与生活作个总结。

龙哥：我真的不是想"欺世盗名"

"龙哥热线"从创刊到现在一直深受玩友欢迎，这当然是"龙哥"的博学多才的结果，但在此必须承认：我从来没有一次参与过这个栏目的编辑工作，真正在热线这头回答广大玩友问题的根本不是那个"龙哥"。不是我想欺世盗名蒙骗玩友，生怕别人不知道自己名字中有个"龙"字，实在是因为栏目的定名是主编决定的。最早"龙哥热线"是由阿KING负责，主编觉得叫"KING哥热线"没有"龙哥热线"来的响亮，所以就强行委屈了阿KING，便宜了我。我虽然不会幸灾乐祸，但是也只能从了主编的意思，没提"严正抗议"什么的，忠厚的阿KING也没提。后来"龙哥热线"的责编换了黄和现在的小人人，也只好顺应历史的潮流，没起改名号的念头，反正主编早定主意了。

PINSER：基础工作才最重要

最早，PINSER这个名字是我用在做游戏介绍、攻略时的责编。虽然这个名字的覆盖面最广，出现频率最高，但也是最不引人注目的。没办法，这些栏目并不经常与读者进行直接交流，读者当然不会注意到文章末尾那个代表"编责自负"的名字了。不过我知道，游戏介绍和攻略才是杂志的根本，没有这两个最基本最关键的栏目，杂志就象没有脊梁的软体动物，立不住脚的。所以97年PERFECT加入之前，一直与阿KING花最大的精力来办好这两个栏目。现在，这两个栏目在PERFECT的努力之下，又拓展出个新的"游戏研究所"栏目，深受玩友欢迎，更加体现只有游戏才是这本杂志的根本。

后来，PINSER又出现在"GAME BAR"中，虽然并不参加讨论，但却真心实意地希望玩友在"GAME BAR"中调剂游戏之余的时间，让大家有个聊天的地方。最近，PINSER和好友PERFECT"勾结"在一起，组成被称为"P非"的新组合，每期向玩友报导游戏新闻和"阴谋策划"一些特稿。

风马：一匹疯疯癫癫马，几行糊里糊涂话

自从创刊以来，"秘技天地"这个栏目一直由我来负责的。最初这个栏目并不被大家看好（包括我自己），所以也没下太大的力气，之所以设立这个栏目，完全是因为外国杂志上有这么一个栏目，我们也照猫画虎地搬过来了。不过，秘技在游戏中自有其重要的位置，并不因为杂志对它的重视与否而产生变化。于是就有了现在每期占3页版面的"秘技天地"，风马这个人物自然应运而生。

自以来，风马总有点儿疯疯癫癫，在栏目中说些完全与秘技沾不上边儿的话，自以为开创了个新的形式，不料很多玩友干脆就以"疯马"来称呼我，甚至有人还寄给我一匹自制的风马绒毛玩具。我知道这都是大家对风马的支持，我都牢记在心，那匹可爱的绒毛风马至今仍摆在我的电脑屏幕上。嗯，疯马就疯马吧，只要栏目办得有趣，玩友们爱看，我倒也不在乎。

今后我仍然会尽力办好"秘技天地"栏目，仍然会就读者感兴趣的话题说一些"马话"。当然，我会尽量做到有感而发，不会让玩友不明所以，写了很多字的"马语"在玩友们看来变成"马屁"。如此，也算不辜负那么多人在全国各地扯着脖子大声喊那两个"讨厌"的字：疯马——！！！！

北尤：文化是游戏的灵魂

北尤是我的名字一个字少一笔而得来，是我最喜欢也是最珍视的笔名。在杂志早期我就一直想在介绍电玩文化方面做一些事情，后来结识了一心，便利用这个笔名做责编，专门开办了介绍日本历史——尤其是游戏中经常出现的日本战国历史——的栏目"人间五十年"。栏目的目的很明显，为了方便爱玩战国游戏的玩友。可没想到，居然还有人将学习知识同是否爱国联系到一起，责问为什么不介绍中国历史，介绍日本历史不爱国。天，这太可笑了，有人想在一本游戏杂志中学习中国历史，那我们的历史课本、历史著作岂不是白编了。而其他如日本历史这样在国内接触机会较小的知识，连想学都要扣上不爱国这样天大的帽子，真不知责问的先生们为什么不去与外语学院的日语系去理论理论呢。虽然这个栏目现在停办了，但我仍然希望"北尤"能再次为杂志出力。

Game life never die!

邱兆龙

GAME 业界大事记(第三部分)

1995 年:超任的辉煌

1995 年每月大事记

1月

←这软件操作感一般,但凭着画面吸引了初期玩家

▶2 日,PS 主机早期格斗大作"斗神传"登场

▶14 日,SCE 在英国又设立了一家分公司

2月

▶次世代主机面临软件不足问题

▶24 日,SFC 的大作 SLG《前线任务》发售,容量 24M,SFC 开始转向大容量软件制作

3月

▶27 日,SFC 的超级开发小组的话题作品《时空之旅》发售,制作者有堀井雄二、鸟山明和坂口博信等

4月

▶日本的四家出版商联手就九本涉嫌侵犯其版权的香港杂志采取行动,原告还包括"ASCII"

▶6 日,任天堂宣布进行 SFC 卫星资料传送计划。最初一段时间内,只是些文艺节目和休闲性游戏。但计划陆续用此系统来放送一些老游戏的任务资料

▶春季,日本千叶县幕张举办了 95 年的 AOU 展。世嘉展出了 VR 射手和 SEGA 拉力等节目;CACOM 则推出恶魔战士 2 和街霸 ZERO;SNK 有饿狼传说 3,其中的一位 BLLE MARY 角色,无论是造型还是出招都极像《龙珠》中的人造人 18 号;ATLUS 推出了首领蜂。在这届 AOU 诞生了一系列名作

▶25 日,在《读卖新闻》社内召开了日本 SOFT WARE 大赏的'94 表彰式,铃木裕的 AM2 研因为 VR 战士而获得了 MVP 奖

5月

▶美国 E3 展召开,美版 PS 预定 299 美元,比 SS 低 100 美元。世嘉决定在 5 月 11 日销售美版黑色的 SS

▶2 日,NAMCO 在西班牙开设了"NAMCO WONDERPAR"娱乐城

▶7 日,SS、PS 同时宣布销量突破 100 万台

▶中国香港的动作片巨星成龙监制并主演的 FTG 预定登场,游戏叫《THE KONG - FU MASTER JACKY CHEN》,5 月 18 日,制作公司 KANEKO 了发布会

▶19 日,松下 3DO 失利,提出 M2 提升计划,并且传说 CAPCOM 利用 M2 技术来研发街机基板

▶23 日,任天堂首先在美国 E3 展公开新一代主机外观。同时宣布,同年 11 月将在日本举行的初心会中展示新主机对应软件

6月

SEGA

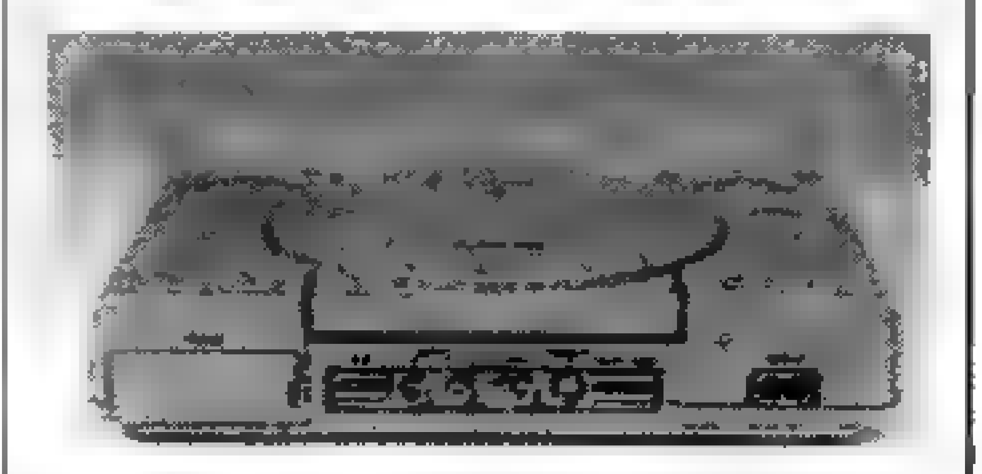
▶2 日,世嘉为巩固市场宣布调低 SS 主机价格至 34800 日元

▶NAMCO 决定将 SFC 软件《幻想传说》决定增容至创纪录的 48M

▶全球大型投币式游戏机的领导者,日本的世嘉公司在北京开设了第一家街机厅。"中国一号店"

7月

▶13 日,由于 SEGA 采用降价策略,SONY 推出普及版 PS,价格为29800 日元。这种低成本普及型主机最初


↑降价后,只能用专用 S 端子线了。

95 年杂志大事记

1月

●第一期杂志推出"三国游戏专辑",介绍了《三国志Ⅰ》、《三国志Ⅱ》、《吞食天地Ⅱ》的攻略及光荣公司三国志的四个版本的比较研究

●"三栖人"栏目登场,以介绍漫画、动画、电子游戏互动关系为主,由 X. Y. M 主持,本期刊登了第一篇"没完没了七龙珠"。"三栖人"在 X.Y.M. 的主持下,成为"电软"非常受欢迎的金牌栏目之一

2月

●本刊驻日特约记者常春"世纪末战争",他一系列介绍日本游戏业现状的文章引人注目

●特工黄针对世嘉超任之争,开始从福州撰录相关技术性文章:"世嘉五代制式探密"。对福州沉闷闲散生活感到不满,与杂志接触返京问题

●杂志宣布不介入商业活动,以保持媒体中立立场。后又有几次声明。这一立场至今未变

3月

●"特辑:精华对战指南出招攻略"用 17 页(含彩色 1 页)刊出当时最流行的十部格斗游戏的出招攻略

●"大墙画廊"开始征稿,名字大概与"集中营"有关吧

●软体动物开始为杂志撰稿,从本期起主持"新游戏夜话",后来变迁为"游戏月旦评"

●美国国际数据集团 IDG 与杂志结成合作关系

↗不仅是"电软",欧美许多电玩杂志也隶属于它

4月

●评贬时弊的"乌鸦.乌鸦.叫"发表

●《'94 典藏本》出版。这是杂志 95 增刊本,也是杂志出版的第一本图书。封面用天野喜孝的"最终幻想"设定画集,

是 SCPH－3000 型，它取消了原先 PS 内部 S 视频的 YC 分离广大回路，而必须使用专用的 S 视频端子。

8月

▶21 日，任天堂公司的 32 位主机 VIRTUAL BOY 发售

▶25 日，"马里奥 5"发售，任天堂采用少数精锐战略，试图用 SFC 来对抗次世代机的攻势

▶27 日，任天堂新主机 NINTENDO64 尘埃落定，《日经产业新闻》率先报导了该主机名称

9月

▶9 日，美版 PS 发售！

▶13 日，世嘉与 SNK 签订软件相互移植协定

11 月

▶21 日，依照前约，任天堂在幕张所举办的初心会中展出了 N64 的主机及对应软件，同时推出底价策略，宣布新主机定价 25000 日元，"来年 4 月发售"

▶28 日，SEGA 再次下调 SS 主机价格至 29800 日元

12 月

▶日本的国宝级游戏《勇者斗恶龙 Ⅵ》发售

▶8 日，索尼下调 PS 主机价格至 24800 日元

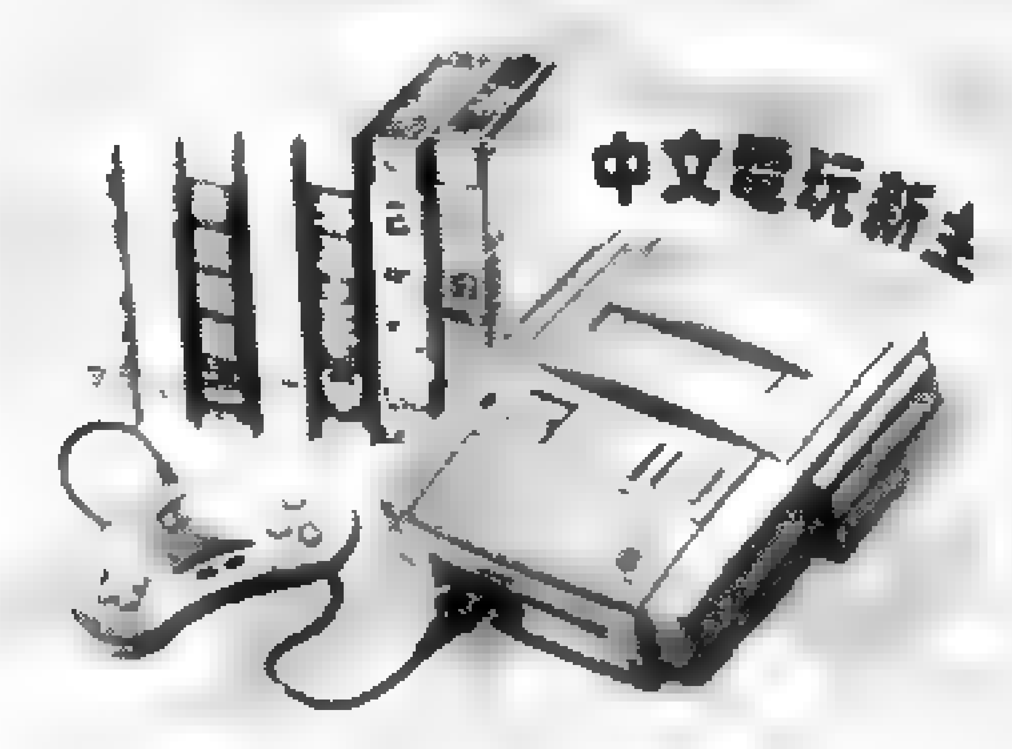
▶16 日，任天堂举办 N64 的机能说明会，除对主机的详细机能和未来扩充性等做了介绍外，更宣布 N64 配套周边"磁碟"系统的开发计划

▶SNK 的 KOF95 荣获《GAMEST》街机专门志的"THIRD PLACE AWARD"，同时在该游戏中首次出现的个性派角色"八神庵"获得"最佳角色"奖第三名

▶29 日，SNK 推出 2 倍速光驱的 NGO.CD Z

▶SNK 开设了一座 NGO 主题公园

中国人自己的 16 位元主机诞生！



这款主机采用了两块 16位元的 CPU，分别是 MD 和 SFC 使用的那种，该主机学名是"A' CAN"、也叫"F－16"，特色是游戏绝对中文化，主机价格比 SFC 还低些，卡带则需 5、6 百元人民币。由于 A'CAN 是硬件厂商独自制作软件，因此只有 10 余款游戏，当然不可能像 MD 或 SFC 那样普及，不过在台湾，它也卖出一万部呢。

内容除销量较少的 94 年杂志及《GAME 集中营》精彩文章外，另有近百页的新内容。并承诺不在其他场合刊载。"电刑室手记"由 Z.Y M.插图后重新刊登

《'94 典藏本》是当时大陆最精美的游戏书刊。电子游戏书刊的编、印、装有了长足进步

●日本 ASCII 等出版社控告香港 9 本游戏杂志侵权，引起诉讼之争，结果香港游戏书刊业引发巨大重组

●"大墙画廊"开始刊登作者画稿，每期 1 至 2 页

5月

●针对三月上旬北京工商局应世嘉请求查抄北京游戏店发表社论："丧钟为谁而鸣"。这次查抄行动共罚没游戏商品 400 余万元

●与世嘉公司驻中国代表久条实先生座谈，讨论如何使中国游戏业健康发展，加强中日两国游戏业的谅解与合作问题

●特别策划：射击游戏漫谈

●发表"对《再论世嘉超任》"一文的看法，宣布"世嘉超任比较"讨论结束

6月

●专稿：任天堂的风采

●特工黄来京参加杂志工作。八月，杂志被停刊，故自号"扫帚星"

●老 D 因去大学攻读博士学位，离职。杂志一则以喜，一则以忧

7月

●社评："大事 小事 猪脑子"

●特稿："模拟仿真游戏彻底研究"。杂志每隔一两期即有一篇有份量的特稿刊登。杂志的质量进入稳定期

●"电刑室手记"至此完结

8月

●因违背办刊宗旨，杂志停刊整顿，编写《秘技宝典》上下册

9月

●————————

10月

●杂志复刊

●软体动物正式加盟杂志，主持每期 16 页的新游戏夜话，以介绍 PC 游戏为主

●社长文若撰写"电子游戏是一门艺术"，从艺术、文化、技术的角度阐述游戏业的广阔前景

●25 日，由台湾联华电子开发的 16 位机 A'CAN 在台湾亮相。这是第一部国人自行研制开发的游戏机

11月

●"特稿：把电玩于掌股之间"，全面介绍手掌机的性能及代表游戏

●600 页《秘技宝典》10 月底出版，分上、下册。共收录游戏 3793 部，秘技 5180 条，是中国第一本游戏秘技图书

12月

●软体动物"电脑游戏月旦评"推出，介绍每个月世界流行的最新电脑游戏及配套软件。虽然每期篇幅不长，但游戏新、信息量大，信息快，影响力较大

●为宣传国产游戏机，与台湾联华电子联合举办"A' CAN．F－16 杯"首届《电子游戏知识有奖竞赛》，奖品价值 65000 元，这是国内首次举办大规模有奖知识竞赛

●特工黄主持"格斗天书"栏目，开始长篇连载"格斗天书．上"，成为后来著名的《'96 格斗天书》的发轫

1995 年度
SFC 游戏评奖回顾

这一年是例行的 SFC 节目大评奖的第五届。这次参加评奖的作品是在 94 年 11 月至 95 年 10 月间所推出的游戏。

最优秀美术奖：

第 1 名：时空之旅，RPG，SQUARE 出品
第 2 名：圣剑传说 3，A.RPG，SQUARE 出品
第 3 名：超级大金刚，任天堂出品
第 4 名：超级马里奥外传，任天堂出品
第 5 名：前线任务，SQUARE 出品

被史克威尔和任天堂垄断的前五名。这前二名不用说是拜鸟山明与结城信辉所赐，而“前线”既靠天野喜孝的人物，又靠了横山宏的战斗场景。而任天堂的两部作品上榜，完全归功为其先进的画面处理技术 ENIX 的“J 计划”排在第 6。

►“圣剑3”，游戏中有三角剧情，玩家要从 6 个人中选出主人公担任最前面的主角。

←队伍的组合方式会对剧情产生极大的影响。这是主角碰到第一个伙伴时的画面

智力节目(PUZ)奖

第 1 位：马里奥的超级挑战，任天堂出品
第 2 位：超级泡泡方块，BANPRESTO 出品
第 3 位：智力大对决，BPS 出品
第 4 位：超级炸弹人智力对决 W，HUDSON 出品
第 5 位：砖块战士，BPS 出品

BPS 今年排在第三和第五位，雄风犹在 而马里奥加入到 PUZ 中后，很快获得玩家支持，一举夺得冠军。

动作节目(ACT)奖

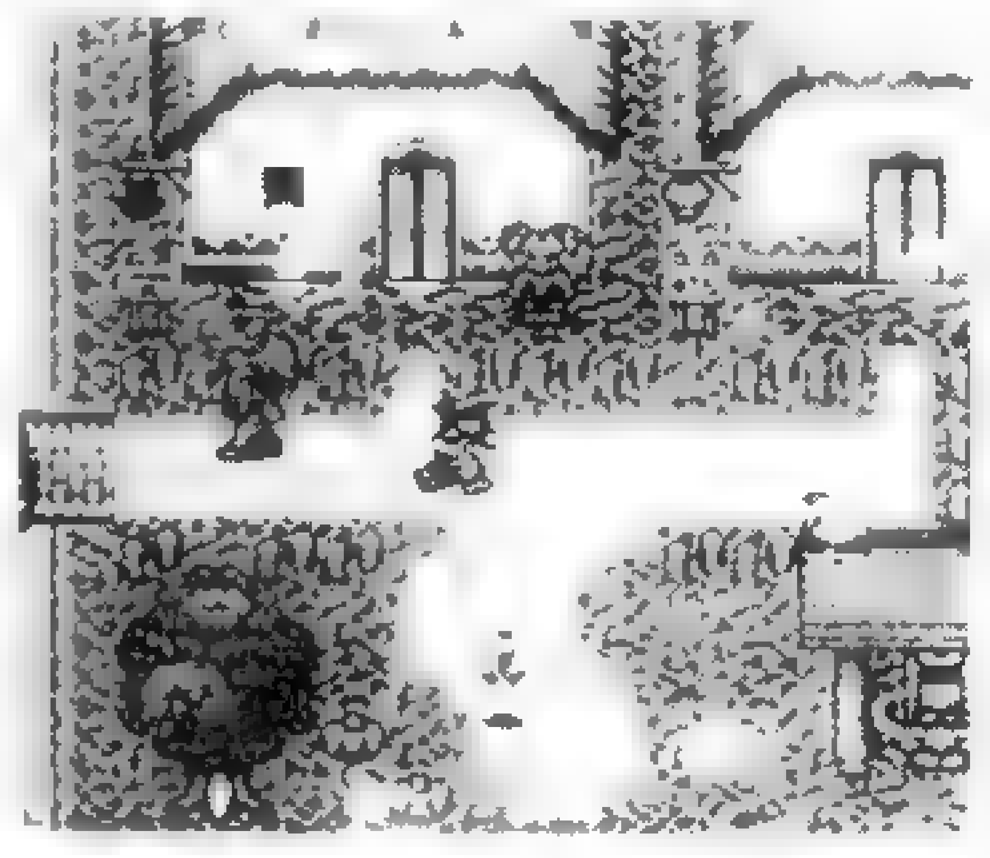
第 1 位：超级马里奥外传，任天堂出品
第 2 位：超级大金刚，任天堂出品
第 3 位：海腹川背，TNN 出品
第 4 位：恶魔城 XX，KONAMI 出品
第 5 位：超级炸弹人 3，HUDSON 出品

对战型节目在 94 年极为走红，甚至单为其设置奖项，今年则取消。而“龙虎之拳 2”是唯一进入前 10 名的节目，排第 7。洛克人排第 6。

最优秀作品奖：

第 1 名：时空之旅，RPG，SQUARE 出品
第 2 名：圣剑传说 3，A.RPG，SQUARE 出品
第 3 名：四狂神传说，RPG，TAITO 出品
第 4 名：皇家骑士团外传，SLG，QUEST 出品
第 5 名：第 4 次超级机器人大战，SLG，BANPRESTO 出品

基本都在意料之中。“勇 6”和“浪漫传说 3”均因延迟发售而未能赶上评奖。若赶上，相信进前 5 名不成问题。而 ENIX 与 SQUARE 的较量可说是一时失利。勇 6 不及时发卖，而早些时候的“圣柜”也未能进入前 5 名，屈居第 8；排在第 6 的是唯一的 ACT，由任天堂出品的“大金刚”。而第 7 名又是 SQUARE 的“前线任务”，因此，95 年对超任来说可认为是 SLG 和 RPG 的年份。

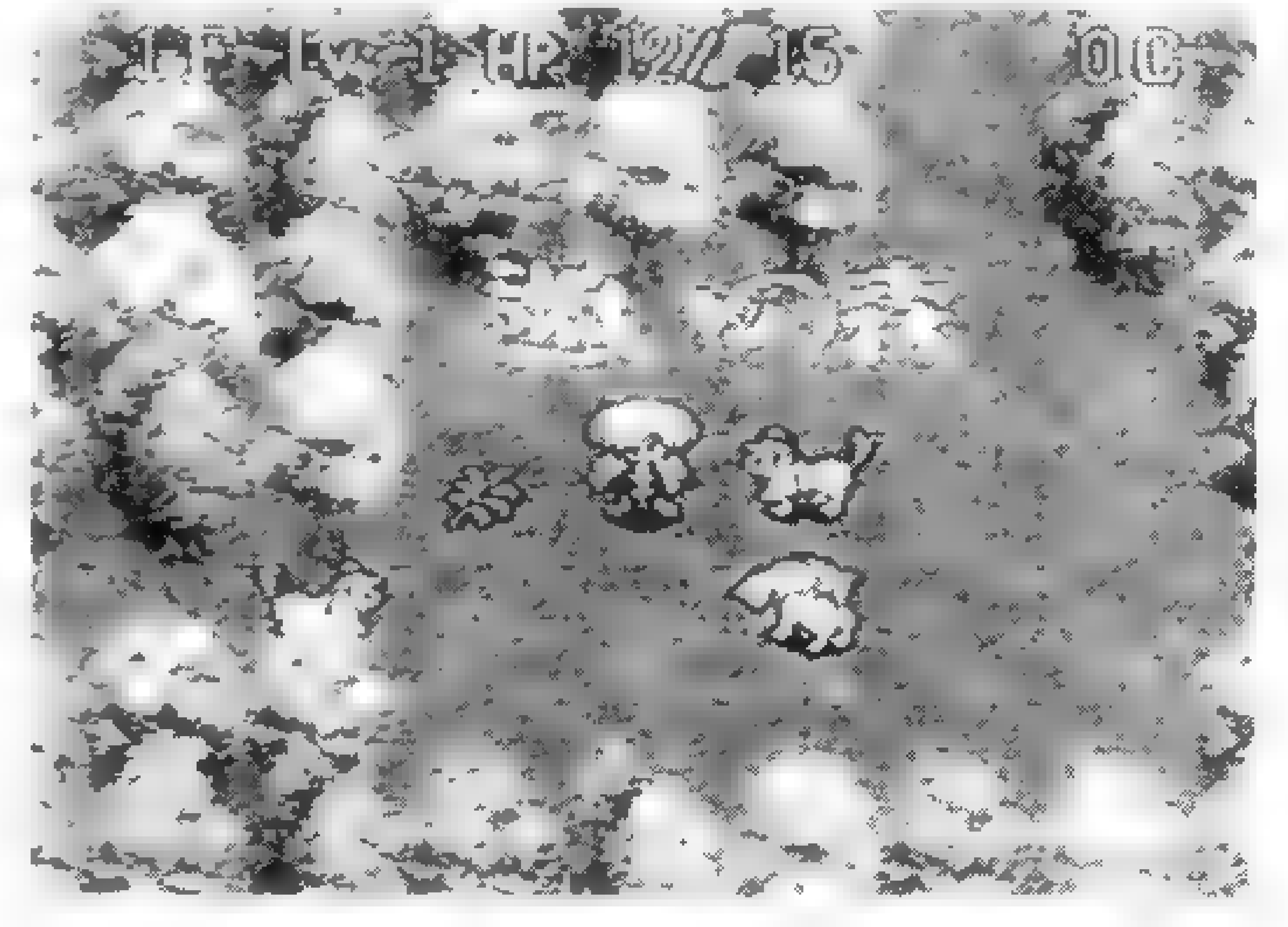


←ENIX 的自信大作之一：在 A·RPG 大虎行过后（如 盖亚幻想记 等），该公司又推出了 32M 大容量的 天地创造 本作故事背景是地表上一片乌有，地表上的所有地块全部沉入深海中，主角的任务是 使地上复兴 游戏中有高达 8M 的容量被用来表达 复兴画面

最优秀音乐奖：

第 1 名：时空之旅，RPG，SQUARE 出品
第 2 名：圣剑传说 3，A.RPG，SQUARE 出品
第 3 名：皇家骑士团外传，SLG，QUEST 出品
第 4 名：四狂神传说，RPG，TAITO 出品
第 5 名：第 4 次超级机器人大战，SLG，BANPRESTO 出品

全部为 RPG 和 SLG，大金刚屈居第 6，“前线”和“J 计划”分列第 7、8 位。似乎可以说，好的作品必定在各方面都好，像以上几个奖的前两名就总是那两部。



▲“风来的西林”。日版 SFC 游戏的画面大都比较卡通一点，人物都是大脑袋小身子 西林这一身标准的浪人装，令人印象十分深刻(CAPCOM 的大刀多诺凡和十手苏杜姆也有类似的装备哦！)。

■赛车游戏(RAC)奖

第 1 位:格林披治 4～F1 梦之大赛,HUMAN 出品
第 2 位:首都高速赛车 2,BPS 出品
第 3 位:战斗赛车,BANPRESTO 出品
第 4 位:超级赛车,IMAX 出品
第 5 位:疾风赛车,VICTOR 出品

HUMAN 的赛车系列,如"顶级赛车",一直保持着它在这一领域的地位。

■模拟仿真节目(SLG)奖

第 1 位:第 4 次超级机器人大战,SLG,BANPRESTO 出品
第 2 位:前线任务,SQUARE 出品
第 3 位:皇家骑士团外传,SLG,QUEST 出品
第 4 位:德比赛马Ⅲ,光荣出品
第 5 位:模拟城市 2000,IMAGINEER 出品

其他还有"三国Ⅳ"、"梦幻模拟战"、"天使之翼Ⅴ"等,可说是 SLG 的一个高峰年份

■角色扮演节目(RPG)奖

第 1 名:时空之旅,RPG,SQUARE 出品
第 2 名:圣剑传说 3,A.RPG,SQUARE 出品
第 3 名:四狂神传说,RPG,TAITO 出品
第 4 名:圣柜传说,ENIX 出品
第 5 名:龙之战士,卡普空出品

■其他(ETC)奖

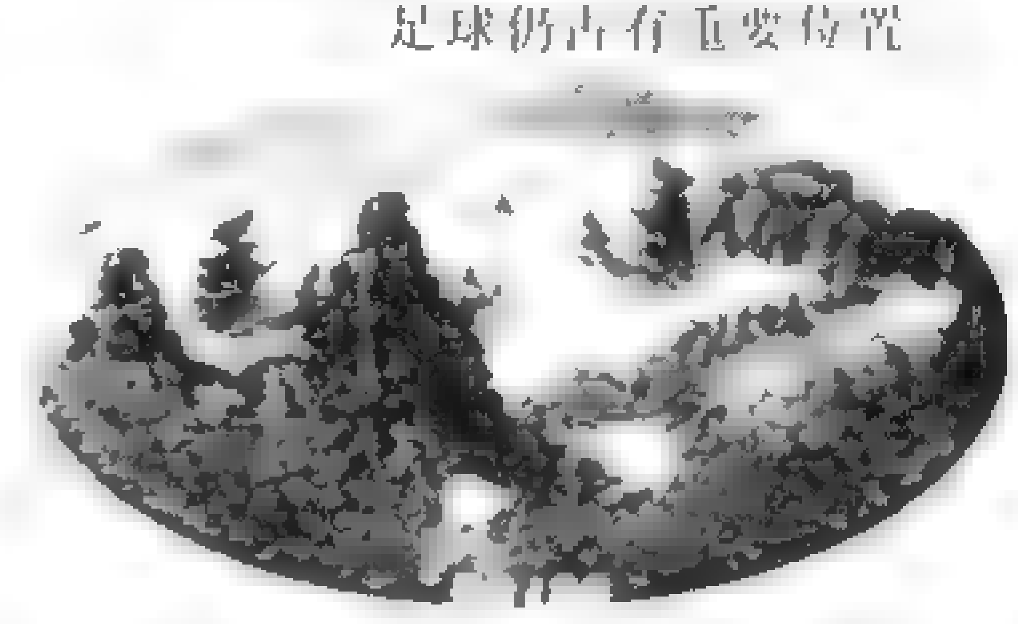
第 1 位:RPG 工具,ASCII 出品
第 2 位:恐怖之夜,CHUNSOFT 出品
第 3 位:J 计划,ENIX 出品
第 4 位:极上 Q 版沙罗曼蛇,KONAMI 出品
第 5 位:钟楼,HUMAN 出品

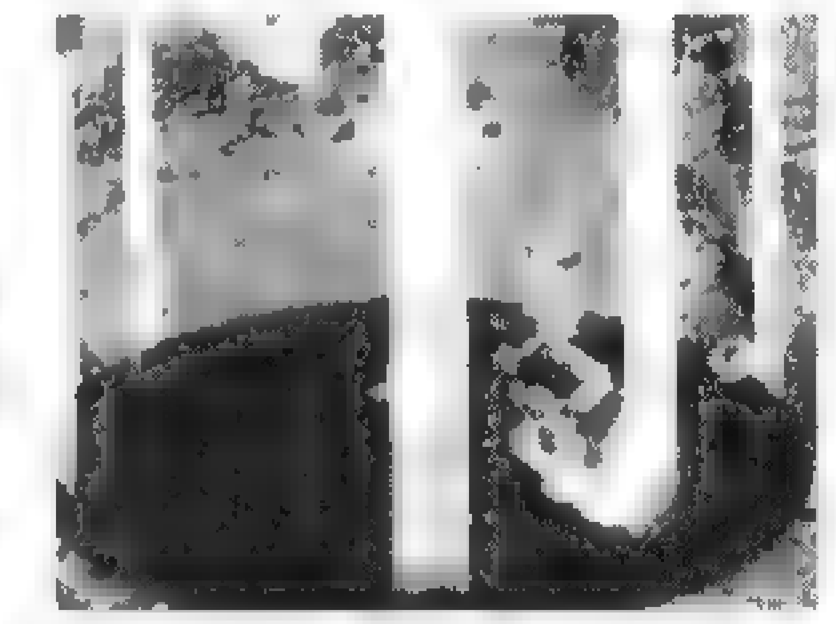
STG 专项奖被废。AVG 则日正当红,第 5 位以下的还有"学校恐怖传说"等

■体育节目(SPG)奖

第 1 位:实况棒球 2,KONAMI 出品'
第 2 位:'95J 联盟足球,EPOCH 出品
第 3 位:超级明星棒球,NAMCO 品
第 4 位:全日本职业摔角 2,JALECO 出品
第 5 位:实况世界足球 2,KONAMI 出品

前两名与去年没什么两样,只是位置对调。有"实况"足球仍占有重要位置





▲SFC 游戏发色美丽,特效出众

■最佳角色奖

最佳男主角奖

1,克鲁诺(时空之旅)
2,迪尼姆(皇家骑士团外传)
3,鹰眼(圣剑传说 3)
4,皮诺(J 计划)
5,幼年马里奥(马里奥大冒险)

由于没有人牌对战游戏移植作,终于结束了隆、肯、特瑞、安迪等人连霸的局面。

最佳女主角奖

1,莉丝(圣剑 传说 3)
2,玛露(时空之旅)
3,赛莉娜(四狂神传说)
4,夏洛特(圣剑传说 3)
5,阿露露(超级泡泡方块)

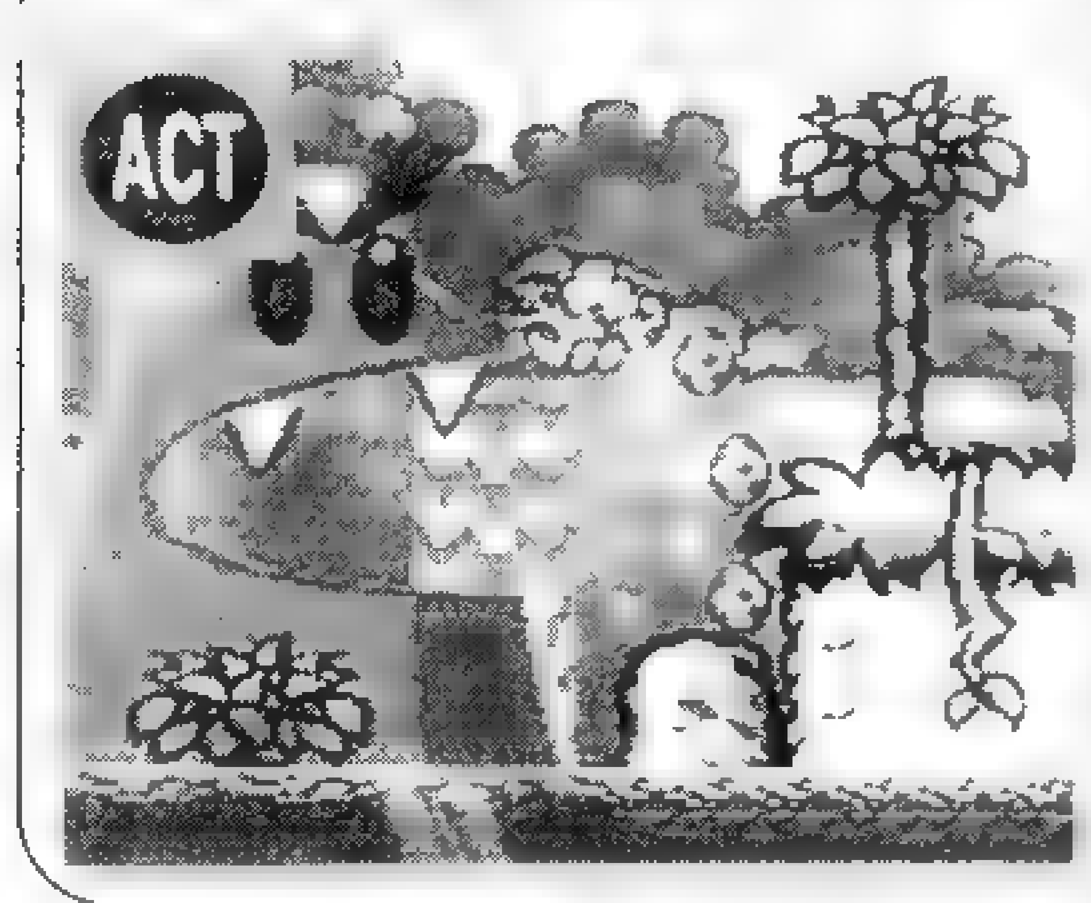
之后的女性角色有"海腹川背"中的海腹川背和"时空之旅"的露卡等。

最佳配角奖

1,魔王(时空之旅)
2,魔骑士玛尤妮(时空之旅)
3,夏亚(战斗机器人外传)
4,特雷斯考尔(前线任务)
5,兰斯罗特(皇家骑士团外传)

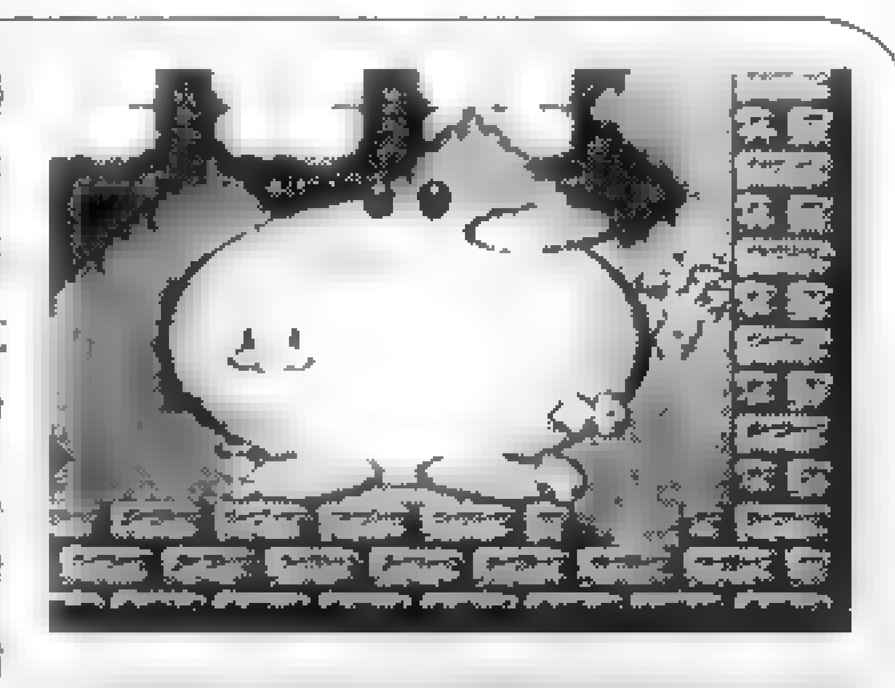
单从造型上看,这些反面或同伴角色几乎全都比各自作品中的主角要帅!

超级玛俐兄弟五代 FX 晶片再度出击!

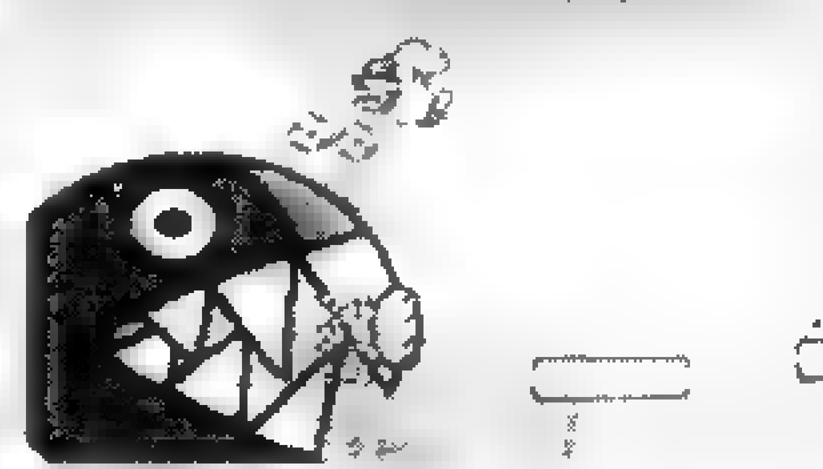


SFC 刚发售时,便有极受欢迎的"超级马里奥世界",SFC 第二弹更是本作,这也是该系列的第五部作品,不过游戏的标题是"耀西岛",说明主角不再是马里奥,而是 SFC 上集中的辅助角色耀西。故事方面,那个时代马里奥还未出生呢,古巴王国的卡梅欣从前往香菇王国的鹳活多里手中夺走了一对双胞胎中的一人,这时耀西就要背起双胞胎中的另一位,不仅要顺利营救被掳走的双胞胎,还要回到香菇王国,马里奥会和耀西相遇吗?

游戏卡带搭载强力芯片,敌人外型巨大,数量众多,主角各种独特的动作更是令人叹为观止,游戏画面非常美丽,背景给人以手绘感觉,气氛非常美妙。



对巨大化的汪汪投掷鸡蛋!



1995 年度第四季月别软件销量十佳

在对 95 年二月份的销售情况进行统计时，SFC 在软件上仍旧保持着江湖老大的地位，它占全部市场销售的 55%，而 PS 与 SS 各占约 15%，MD 则微乎其微。而二月份 SFC 在硬件上同样比次世代多些。这时的 PC－FX 和 MD 只销售出了一百台以下，淘汰已成定局。

这种情况与任天堂坚信“SFC 可以用成熟的软件来与刚出道的次世代来对抗”不谋而合。而任氏也并不急于用 64 位机来维持市场，当然这也有 64 位机软件很不成熟有关。

下面是 95 年 9～12 月的软件销量统计，直到这时，SFC 仍然凭借着软件而大放光芒，实属难能可贵。

1995 年 9 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	圣剑传说 3	史氏/SFC/RPG	285024	9/30
2	拳帅之路	NEW/PS/SLG	196795	9/8
3	耀西岛	任天堂/SFC/ACT	141627/745796	8/5
4	战略 钢铁骑士	世嘉/SS/SLG	136600	9/22
5	斗魂烈传	TOMY/PS/FTG	123073	9/29
6	马里奥智力挑战	任天堂/SFC/PUZ	109484	8/14
7	实况世界足球 2	KONAMI/SFC/SPG	94011	9/22
8	KOF95	SNK/NG CD/FTG	83345	9/29
9	模拟城市 2000	世嘉/SS/SLG	82918	9/29
10	LAYER SECTION	TAITO/SS/STG	70165	9/14

1995 年 10 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	TACTICS オウガ	GUEST/SFC/RPG	229478	10/6
2	心跳纪念品	KONAMI/PS/SLG	211572	10/13
3	圣剑传说 3	史氏/SFC/RPG	161962/446986	9/30
4	扑哟扑哟通	COMPILE/SS/PUZ	89141	10/27
5	心跳.限定版	KONAMI/PS/SLG	84081	10/13
6	斗魂烈传	TOMY/PS/FTG	79368/202441	9/29
7	WIZARDLY	SCE/PS/RPG	77862	10/13
8	HYPER 资料足球	HUMAN/PS/SPG	72368	10/13
9	豪血寺一族 2	ATLUS/PS/FTG	66777	10/13
10	耀西岛	任天堂/SFC/ACT	66619/812415	8/5

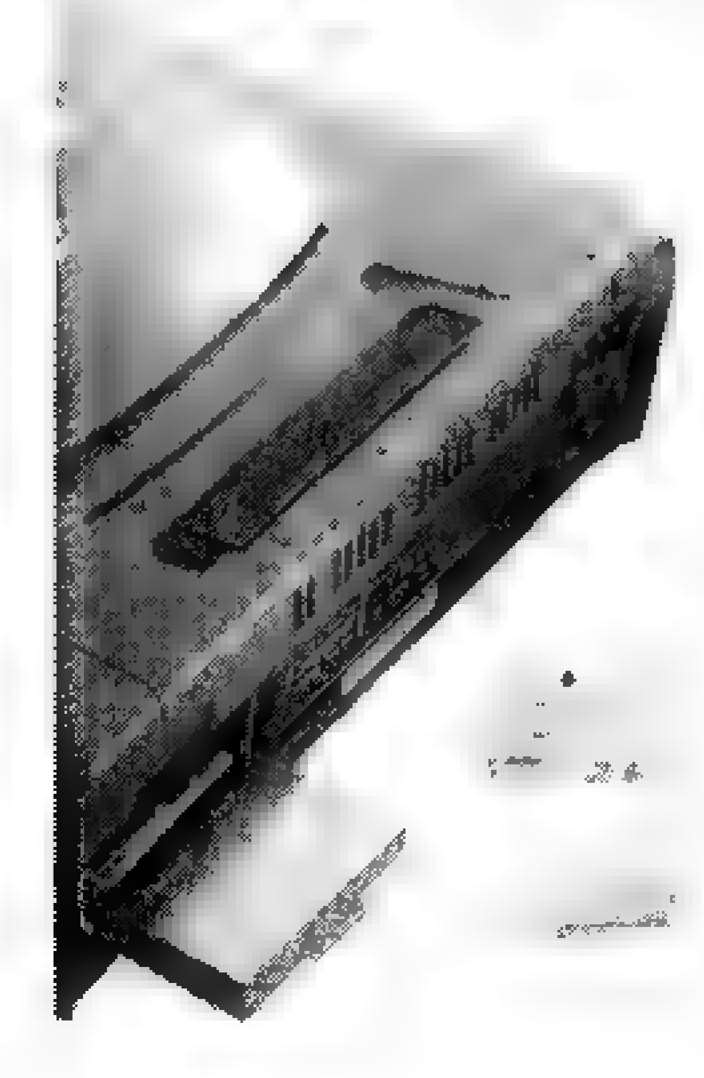
1995 年 11 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	浪漫沙加 3	史氏/SFC/RPG	433125	11/11
2	BEYOND THE B.	SCE/PS/RPG	248024	11/3
3	VR 战警	世嘉/SS/STG	189188	11/24
4	超级大金刚 2	任天堂/SFC/ACT	173412	11/21
5	NAMCO 博物馆 1	NAMCO/PS/ETC	1102469	11/22
6	F1 LIVE INFOR.	世嘉/SS/RAC	100867	11/2
7	X－MEN 原子人	CAPCOM/SS/FTG	87374	11/22
8	龙珠 Z.真武斗传	BANDAI/SS/FTG	70318	11/17
9	ZERO CHAMP	MEDIALINK/SFC/RAC	62769	11/25
10	山卡 KING.魂	ATLUS/SS/ACT	53687	11/10

1995 年 12 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	勇者 6.幻之大地	ENIX/SFC/RPG	1428801	12/9
2	VR 战士 2	世嘉/SS/FTG	1008986	12/1
3	山脊赛车革命	NAMCO/PS/RAC	549041	12/3
4	世嘉拉力赛	世嘉/SS/RAC	302043	12/29
5	超级大金刚 2	任天堂/SFC/ACT	262570/435982	11/21
6	街霸 ZERO	CAPCOM/PS/FTG	232330	12/22
7	超级桃电铁 DX	哈德森/SFC/ACT	226453	12/8
8	斗神传 2	TAKARA/PS/FTG	221398	12/29
9	真.女神转生	ATLUS/SS/RPG	158657	12/25
10	洛克人 x 3	卡普空/SFC/ACT	139201	12/1

1995 年，两大次世代主流机种猛打降价牌



SCE 德中晖久社长宣布 3000 型 PS 降至 29800 日元

SS 于 94 年 11 月发售，至 95 年 1 月，已售出 50 万台，2 月底到了 68 万台，3 月底达到 80 万，5 月底一百万台突破。为了庆祝这来之不易的一百万台，SEGA 推出了 SS 纪念型包装，随机赠送 VR REMIX 版，出货量在 10 万台左右。而对手 PS 虽是索尼首次进入业界推出的主机，但一开始便定出一个令人大跌眼镜的价格，39800 日元。这使对抢占市场、降低代理商销售风险起了作用。“唯有以量制价的手法，才是 TV GAME 硬件普及、经营之道”这是索尼以家电的观点审视问题并对任天堂老一套的经营策略进行仔细评估之后得出的结论。事实上，95 年秋叶原店头的销售情况恰与 SCE 预料的一样，库存仅为 6%。

在硬件上，索尼坚持走纯游戏路线，不搞多功能化，与 SS 正好相反。同时在 PS 外形也朝协调、统一性发展，连软件的光碟也是黑色的。以上这所有的一切，正是由索尼多年来桀傲不驯的技术特性所造成的。该公司一向喜欢开发独自规格的产品，如 BETA 制式录像机，可读写的音乐 MD 等。

GAME 业界大事记(第三部分)

1996 年:次世代机战争

1996 年每月大事记

1月

▶美国拉斯维加斯 CES 展举办

2月

▶1日,任天堂将 SFC 软件全面降价

▶4日,SFC 的卫星通讯系统上终于出现了令人怀念的"勇者"系列作品,该版本是以Ⅰ Ⅱ代"勇者"为蓝本的,增加了对应卫星系统才能设置的段位认定系统

▶14~16日,NTT 公司推出的 SFC 用 MODEM 系统"X-BAND"在幕张"NET WORK EXPO"上展示,玩家可用它进行街霸等游戏的通信对战

▶20日,继北京店,世嘉在中国国际大都市上海开设了第一家分店

▶23日,第一个通信对战的 SS 游戏发卖,名字叫"GEBOCKERS",是个 3D 型射击游戏。

3月

▶卡普空街机"街霸 ZERO2"登场

▶8日,史克威尔宣布成立流通方面的新部门"DIGICUBE",并计划将软件发售从电玩专卖店转向居民区附近的便利店中,这次预定合作的有3家连锁公司,总店铺数近2万家

▶7日,SEGA 推出白色土星机,内部电路集成度更高,定价为 20000 日元,入交昭一郎社长亲自在发表会上向大家展示。同日,索尼也宣布 PS 将以 24800 日元的价格发售"战略套装",附带双手柄和记忆卡。

▶8日,任天堂公司宣告 N64 延期发售,原因是"半导体生产数量不足"、"无法满足首批 50 万部主机"。同时任氏宣布将新主机在"6月23日发售"、"有三款软件同时发售"。公司重新上演拿手好戏,引发了各界的质疑与猜测

▶27日,WARP 公司的饭野贤治宣布将 PS 版"ENEMY ZERO"无限延期。而 SS 版则秋天发售,原因是"PS 软件要由 SONY 公司决定制作数量,说我们的游戏不被玩家信任,是坚决不能接受的"。

▶27日,卡普空宣布《街霸Ⅲ》计划

▶28日 BANDAI 与苹果电脑公司共同发表 PIPPIN64 位主机

↑几乎没有造成影响的主机

▶29日,SEGA 推出新型掌机 KID'S GEAR

▶29日,史克威尔正式宣布加入 PS 阵营,各界反响强烈。

5月

▶23~25日,美国 E3 展在佛罗里达州的奥兰多举办。展会上任天堂 N64 大放异彩

▶索尼世嘉在 E3 展上宣布各自的主机在美国的新价格为 199 美元

↑高集成度的白色 SS,价格大幅下降。

▶20日,世嘉土星在日本销量超过 300 万台

6月

▶22日,PS 新机型将以 19800 日元的超低价格发售,取消了先前"战略

96 年杂志大事记

1月

●首次在杂志中夹送大型彩页《'95 格斗之王》

●杂志自 96 年起改为黑白 80 面页,彩色 12 页(含四封),定价为 5.40 元

●风马开始在"秘技偏方"栏目中加编者按,使实用枯燥的秘技栏目有了勃勃生机,可读性大大加强,而且成为沟通玩友的桥梁,自此秘技栏目人气度爆升

●开始连载"人间五十年",介绍日本战国游戏的人物、背景、日本的风土人情、民俗,与"三国纵横谈"成姐妹篇

2月

●赠送大型彩页《龙珠》

●大陆游戏书刊市场"繁荣",像《GAME 玩家》、《电玩一族》、《电脑游戏淘金》、《游戏世界》等纷纷出笼,质量良莠不齐,大都是以书代刊

●中宣部及新闻出版署宣布冬季扫黄打击重点为电子出版物。打击的重点是非法盗版和色情内容,计算机游戏首当其冲

●由魔法师主持的"游戏制作入门"开始连载,这是杂志加强科技含量的一个重要步骤

●金山公司制作的 PC 游戏《中关村启示录》发卖

3月

●"A'CAN.F-16 杯"有奖知识竞赛答案公布

●《北京晚报》连续几期开展"如何看待玩电脑游戏"大讨论,赞同玩电脑游戏的文章占压倒多数,国内游戏业的大环境有趋暖倾向

●新闻出版署严厉禁止以书代刊,不少非法游戏刊物像恐龙一样突然灭绝

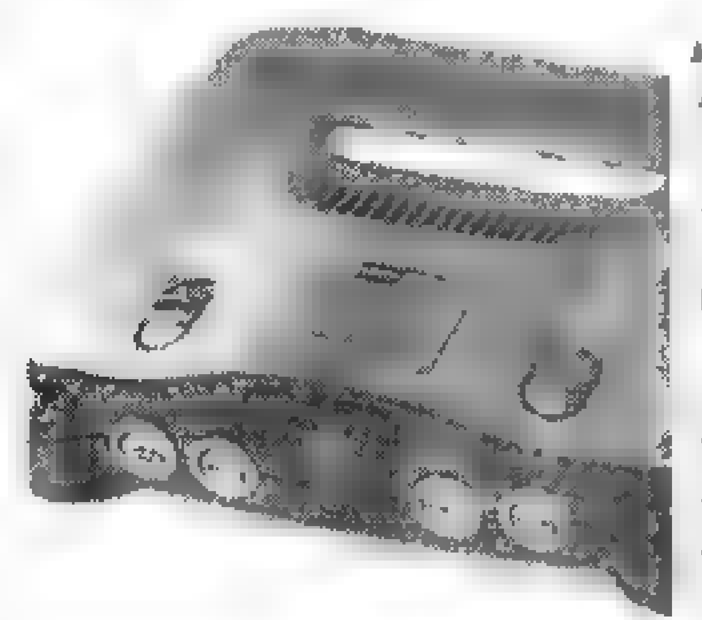
●SNK 海外本部加藤嘉彦及冯绍光先生访问本社,就 SNK 进入中国及双方合作事宜进行了洽谈

4月

●杂志迁新址至北京宣外大街西草厂 39 号,为二层小楼的别墅,杂志办公居

版”的配置。造成降价的原因据SONY称是“PS全世界突破500万台大关”造成的。同时，SCE宣布“PS THE BEST”计划，即，每年评选并推出20款优秀的PS软件，以2800日元的价格发售

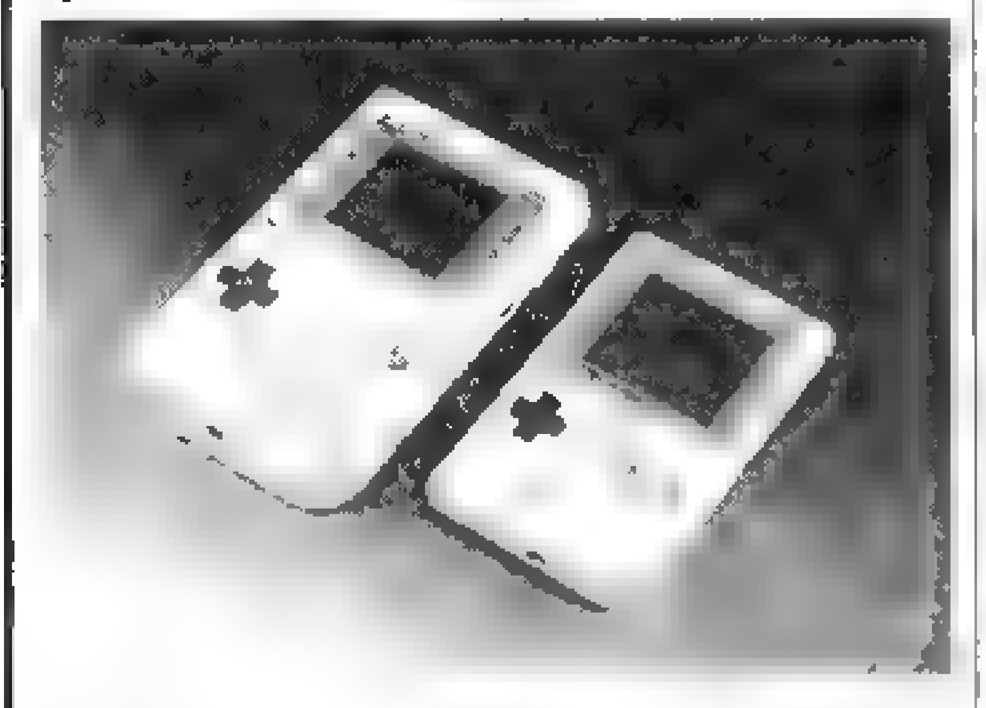
▶23日，64位的任天堂新型主机“NINTENDO 64”发卖！首发的软件“马里奥64”



◀没占上天时，沿任机软件成熟后它才登场 以致后来硬软件的售价大幅降低

7月

▶21日，任天堂推出更小的GB主机GAME BOY POCKET



▶27日，SS专用的MODEM及通信机发售，包括专用磁盘驱动器、键盘和X－BAND通讯卡，预定今后对应此网络的游戏有《拉力加强版》、《梦游戏美国巡回版》

▶世嘉将全套MD版权转让给台湾省的联华电子

▶SNK在新加坡设立分公司

8月

▶8日，CAPCOM公司发表新型基板CP－SYSTEM Ⅲ，平面机能共强

▶14日，SFC的标准销售价格变为9800日元，相对于一直以来的25000日元，是第一次降价。但此时超任的销量已几近饱和，有分析说这与N64的发卖有关

▶22～24日，CESA(日本计算机娱乐软件协会）主办了96东京游戏展，盛况空前。同时，组织者宣布从下一届开始将设立CESA大奖，以鼓励那些成绩突出的游戏软件

▶26日，日本计划到98年底强制拆除70万台柏青哥机，因其“不适合社会”，这种机器造成主妇热衷着不顾家庭，加之底板变造与黑社会插手，社会舆论很大

▶月底，PS全球突破700万

9月

▶30日，美国版N64发卖！！

▶街机巨作《VR战士3》上市！！

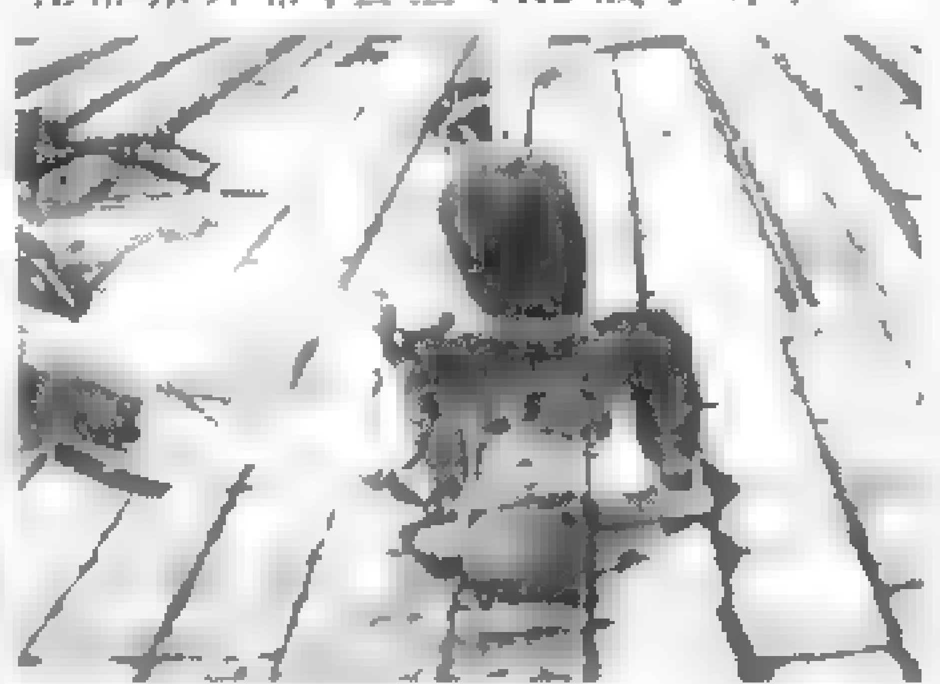
▶NAMCO欧洲分公司开张

10月

▶1日，SEGA宣布废除SS成人软件

▶4日，世嘉成立大型3D剧场

▶12～19日，96年度第34届AM展在幕张开幕，会上VR3成了明星



▶30日，PS出荷量达900万

11月

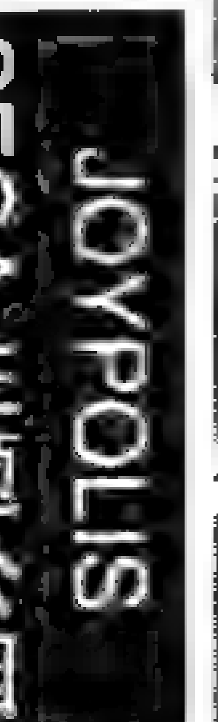
▶12日，7－11便利商店正式加入销售家用游戏机软件的队伍

▶22日，64DD芳容在“初心会”公开

▶DVD规格统一（东芝、松下、日立、先锋等）进程遇到麻烦。原本索尼的规格与其他公司不同，但借此机会也按照“松下”格式统一

12月

▶20日，SQUARE成立子公司AQUES



◀这里大家看到的是世嘉在96年7月开张的东京JOYPOLIS，类似的场馆日本国内还有多座，里面的设备都是非常先进的大型虚拟现实系统。

住环境及对外形象得到根本的改观

●首次刊登“传闻：游戏业真相大公开”

●预定四月在北京举办的“中国国际电子游戏机博览会”流产。日商对进入中国心有疑虑

●4月21日，借参加“'96国际多媒体技术与应用展览会”之机，由中国游戏朵协会，本刊及台湾三家功能团体共同举办“海峡两岸游戏软件座谈会”在国际会议中心举行，两岸业界及新闻界共50余人参加

5月

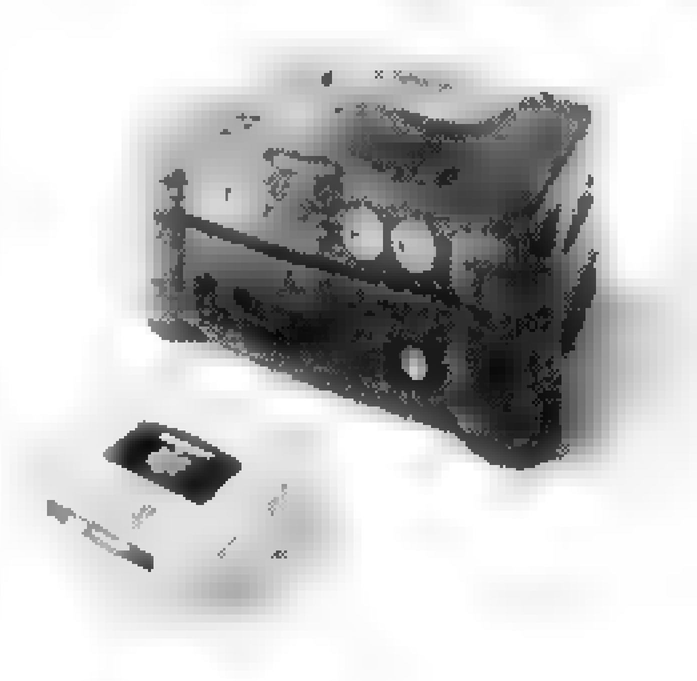
●“A' CAN F－16杯”游戏知识有奖竞赛揭晓。此次比赛设奖金65000元，共收有效答卷42988份，正确答卷13060份，共有1053位中奖者

●由上海交通大学与日本I" MAX合作“计算机多媒体高级编程技术班”，预计五月于上海开学，培养大陆高素质的游戏软件制作人员，后流产，原因不明

●阿KING因故退出杂志社。该期发表阿KING撰写的“狼之野望的灿烂终结”，这是阿KING在杂志的绝唱，也算是“灿烂终结”吧

●刊登杂志“全家福”照片。无类之性别问题引起读者兴趣，并有数篇考据文章

N64的磁碟系统64DD



◀虽然早已见得见你的芳容，但至今任天堂也没有宣布你的对应游戏

●台湾最大的游戏书刊出版社尖端出版社社长黄镇隆先生专程到京访问本社，就版权，人员交流，合作出版等方面达成一致意见，本刊取得尖端出版的系列游戏杂志的大陆唯一授权

▶尖端出版的电玩刊物经日方授权，其每期封面总是一只可爱的狐狸扮作游戏中人物

6月

●"GAME 中毒症"刊登，引起读者强烈兴趣，纷纷对症下药，有病治病，没病也找病

●预定于五月出版的《'95 典藏本》推迟至 7 月出版

●广告泛滥引起读者批评，杂志左右为难

●由前导软件公司制作的三国系列游戏第一部《官渡》上市发卖

7月

●香港"邦谷"公司就磁碟机侵权案起诉广州港之广贸易商行，索赔 400 万港元。这是大陆索赔额最大的游戏业诉讼案

▶邦谷公司的博士系列 SFC 磁碟机，在国内玩家中的口碑颇佳

●《'95 典藏本》千唤万唤，于 7 月中旬上市发行，被抢购一空。随即出现盗版本，游戏书刊被盗版，国内还是首次

●社评："《官渡》，中国游戏扛鼎之作"。宣传并支持国产游戏的举措之一。

8月

●天津发生"提督案"，引起新闻界的关注，日本光荣天津公司制作带有法西斯内容及二战时期日本战犯形象的游戏软件，受到该公司中国雇员的抵制。天津光荣公司被勒令停业整顿

●"游戏中毒症(下)"刊出

●本刊记者参观《香港图书展》并拜访香港游戏杂志《GAME PLAYERS》和《GAME 通信》

◀《GAME 通信》是取得日本 ASCII 授权的港版电玩杂志，一共出版了 39 期

9月

●为把握舆论导向，提高杂志质量，《电子游戏软件》编委会成立，清华大学教授吴文虎，中国游戏机协会秘书长钱海光等人任编委会委员

●刊登中国游戏机协会秘书长钱海光的"我国电子游戏机市场及其发展"，第一次以官方立场公布中国游戏业的现状及发展前景，其中许多数据是首次披露

●介绍国内游戏业信息的"海外采风"和国内业界信息的"游戏新闻眼"自第 9 期合而为一。"游戏新闻眼"版面亦相应扩大。该栏目成为最受读者欢迎的栏目之一

●世嘉华翔与南梦宫(NAMCO)在上海展开街机市场的激烈竞争。为扩大市场份额，世嘉王牌游戏 VF3 将于中日两国同时上市

10月

●本期彩页增至 28 面，价格不变

●"上海市营业性游戏机房、台球室管理规定"于 9 月 1 日正式出台。杂志全文刊载该规定，并加编者按，认为"这是国内第一部正式的游戏机房管理法规，标志着国内营业游戏机市场在正规化、法制化方面迈出重要一步"

●美国国际数据集团（IDG）总裁麦戈文先生访问本社。IDG 在中国与 15 家计算机报刊有着密切的投资合作关系

●22 日，日本著名出版公司新声社社长加滕博夫妇访问本社，就双方版权合作问题进行交谈，双方就制作《SNK 游戏设定原画》版权达成初步共识

11月

● 中国计算机学会秘书长陈树楷文章："计算机与游戏"

●用大量篇幅报道 SEGA64 位主机消息，并附主机性能表及主机俯视图、正面侧面图。后证明只是台湾一些人的猜测，毫无根据

●SNK 诉广东汕头开平华通电子实业总公司侵权盗版案，国家版权局对开平华通公司做出行政处罚，表明政府保护和尊重知识产权的决心

●福州一家公司大规模制作八位任天堂 FC 国产游戏，如《地道战》、《林则徐》等

●原订出版的《'96 典藏本》因多家出版商盗用该名，遂将《'96 典藏本》改名为《'96 格斗天书》，本期刊登整版广告，引起读者期待

12月

●公安部，文化部，国家工商局联合发出通知，取缔有奖电子游戏机，自 96 年 12 月 1 日起再有从事有奖电子游戏机经营活动的，一律按赌博活动依法查处

●上海文化娱乐协会成立。上海市文化局副局长就任名誉会长

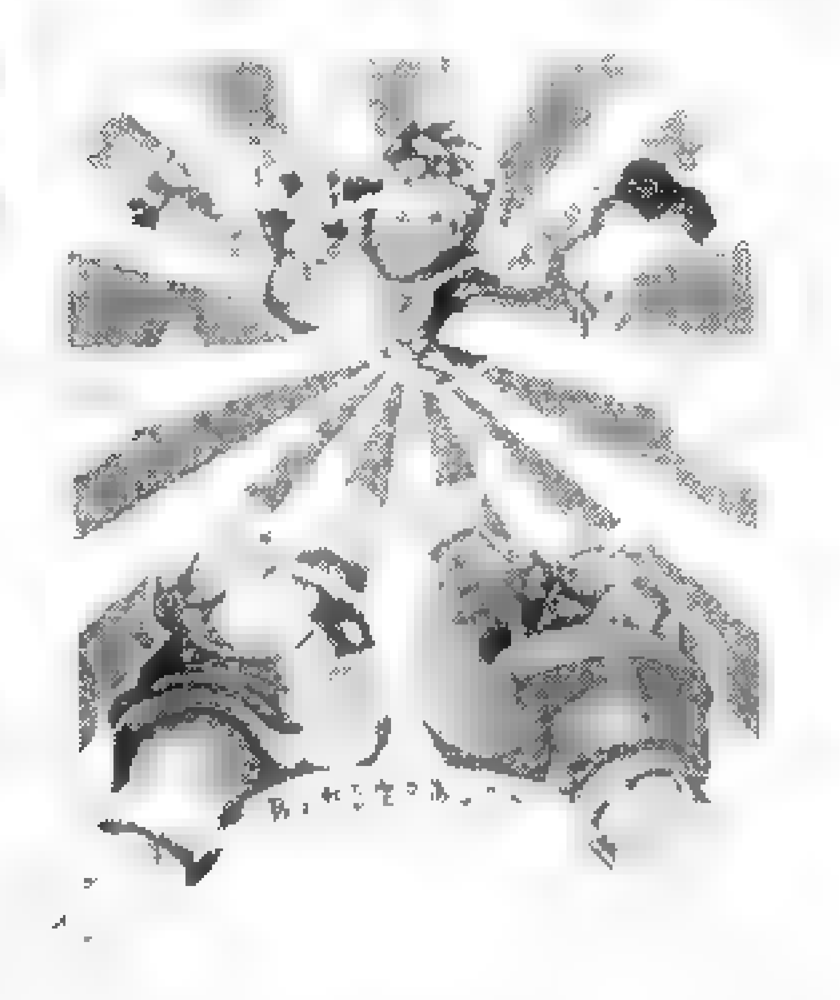
●杂志用两整版刊登《'96 格斗天书》广告。编辑们夜以继日地编写该书。主持人特工黄连续三、四天每天只能睡二、三小时

●4 日，天津新闻出版局就日本光荣(天津)公司"提督案"作出罚款 48 万元的决定，追回并销毁所有已经发给日本的有关软件。日文负责人在媒体公开道歉

◀左为 Pat McGowem 先生

95/9～96/8 销量最大的 30 款软件

名次	名称	厂商	机种	类型	销量	发售日
1	勇者斗恶龙Ⅵ～幻之大地	ENIX	SFC	RPG	1679188	95/12/9
2	VR 战士 2	SEGA 企业	SS	FTG	1268202	95/12/1
3	铁拳 2	NAMCO	PS	FTG	1203883	96/3/29
4	生化危机	CAPCOM	PS	AVG	943538	96/3/22
5	山脊赛车革命	NAMCO	PS	RAC	789178	95/12/3
6	超级大金刚 2	任天堂	SFC	ACT	747864	95/11/21
7	超级马里奥 RPG	任天堂	SFC	RPG	714580	96/3/9
8	浪漫沙加 3	SQUARE	SFC	RPG	639499	95/11/11
9	德比赛马'96	ASCII	SFC	SLG	624438	96/3/15
10	世嘉拉力锦标赛	SEGA	SS	RAC	595836	95/12/29
11	TOBAL NO.1	SQUARE	PS	FTG	546373	96/8/2
12	街霸 ZERO2	CAPCOM	PS	FTG	471888	96/8/9
13	圣剑传说 3	SQUARE	SFC	RPG	461775	95/9/30
14	心跳纪念品	KONAMI	PS	SLG	458411	95/10/13
15	斗神传 2	TAKARA	PS	FTG	435201	95/12/29
16	街霸 ZERO	CAPCOM	PS	FTG	432520	95/12/22
17	SUPER 桃太郎电铁 DX	HUDSON	SFC	TAB	416025	95/12/8
18	VR 战警(连枪版)	SEGA	PS	ACT	383781	95/11/24
19	第四次超级机器人大战 S	BANPRESTO	PS	SRPG	381755	96/1/26
20	BEYOND THE BEYOND	SCE	PS	RPG	381429	95/11/3
21	波波罗库罗斯物语	SCE	PS	RPG	379989	96/7/12
22	亚特兰大 HYPER 奥运会	KONAMI	PS	SPG	343309	96/6/28
23	星之卡比 SUPER DELUX	任天堂	SFC	ACT	323928	96/3/21
24	BOXER'S ROAD(拳师之路)	NEW	PS	SLG	320115	95/9/8
25	耀西 ISLAND	任天堂	SFC	ACT	318981	95/8/5
26	天外魔境 ZERO	HUDSON	SFC	RPG	309362	95/12/22
27	超级马里奥 64	任天堂	N64	ACT	308649	96/6/23
28	WORLD STADIUM EX	NAMCO	PS	SPG	300619	96/7/26
29	BAHAMUT LAGOON(圣龙传说)	SQUARE	SFC	RPG	300243	96/2/9
30	火炎纹章 圣战的系谱	任天堂	SFC	SLG	295122	96/5/14



↑↓街机移植作的确会对主机的销量有所促进，但面向机迷的游戏绝不是主机决胜的关键

↑本作的廉价版销量达 73 万

在这段期间，95 年末的"商战"时期是软件销量高峰，12 月共售出 785 万本；96 年 6 月是最低谷，游戏销量是 220 万。从整体上看，此间的游戏较少，造成了软件销售受阻

第一名是"勇 6"，在 SS 上市一年后，"VR2"攻势凌利之时，反而是 SFC 游戏夺得软件销售冠军。SFC"超级大金刚 2"以华丽的画面和多彩的动作性为人称道，但从这时起玩家已开始趋向"次世代"。

今天日本的"国民机"PS，最初与 SS 争夺市场份额时还是呈混战状态，从本表中可知，此时 PS 的软件优势已经非常明显了。这些上榜的 PS 软件后来大都推出了续篇。RPG"波波罗库罗斯物语"、育成 SLG"拳师之路"，在 LIGHT USERS 中凭借着崭新的内容而获得了较大的人气。

而 SS 则在苦战。上榜的作品多为街机人气游戏的移植作。而 VR2 发售时恰逢"勇 6"上市。说 SS 玩家都是街机 FANS，从表中可见一斑。同时这里也指出，据世嘉公司的数据，在 SS 主机普及到 200 万台的时候，"VR2"的销量是 170 多万，他们特别强调了"VR2"的普及率。

这样看来，SS 的表现尚不如有 12 款作品上榜的 SFC。

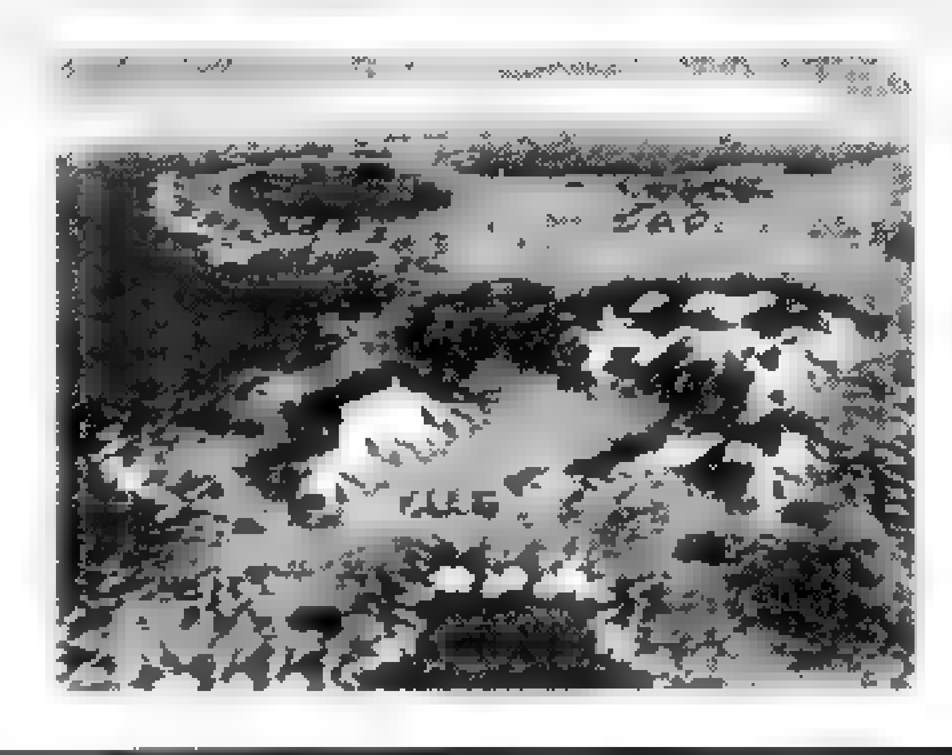
◆PS THE BEST 计划◆

从 96 年 7 月 12 日廉价版"妖精战士"和"山脊赛车"的发卖开始，SCE 策划的"PS THE BEST"系列活动正式展开。像以前的一些名作或话题作，均以 2800 日元的价格进行再贩卖，而玩家对这项活动也是十分支持的。虽然这部分作品有一点过时，但毕竟以一张音乐 CD 的价格就可以买到一款水准很高的游戏，绝对超值。后来世嘉也有类似的举动。被选入"廉价版"计划的游戏都是硬件厂商指定的。

1996 年度月别软件销量十佳

96 年的 5 月 21 日，第 4 届日本软件大奖颁奖典礼于"读卖新闻"总公司举行，这是由"日本软件大奖实行委员会"主办，文部省、通商产业省后援，并由 NEC、EPSON、富士通三家计算机厂商赞助的活动，在与 TV GAME 有关的"娱乐软件"一项，SS 版的 VR2 夺得了大奖，而下面这些游戏中，很可能就有下一届的大奖呢！

96 年我国的次世代刚好得以普及，主机的价格已经降至玩家可以接受的程度，但软件价格仍然较高。因此，不知下表这些人气软件大家可曾玩过？



↑「财宝猎人 G」。此时的 SFC 机能已被发挥到极至。

1996 年 1 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	第四次机器人 S	BANPRESTO/PS/SLG	196579	1/26
2	勇 6～幻之大地	ENIX/SFC/RPG	176575/1605376	95/12/9
3	世嘉拉力赛	世嘉/SS/RAC	167915/469958	95/12/29
4	街霸 ZERO	CAPCOM/SS/FTG	146815	1/26
5	斗神传 2	TAKARA/PS/FTG	141643/363041	95/12/29
6	超级大金刚 2	任天堂/SFC/ACT	136030/572012	95/11/21
7	守护英雄	世嘉/SS/ACT	129415	1/26
8	街霸 ZERO	CAPCOM/PS/FTG	106226/338556	95/12/22
9	VR 战士 2	世嘉/SS/FTG	101850/1110836	95/12/1
10	警察ノーツ	KONAMI/PS/AVG	99469	1/19

1996 年 2 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	圣龙传说	史氏/SFC/RPG	211597	2/9
2	恶魔战士 2	CAPCOM/SS/FTG	167991	2/23
3	NAMCO 博物馆 2	NAMCO/PS/ETC	110558	2/9
4	第 4 次机器人 S	BANPRESTO/PS/SLG	96013/292592	1/26
5	超级家庭体育馆 5	NAMCO/PS/SPG	77348	2/29
6	J 联盟职业足球	世嘉/SS/SPG	76548	2/23
7	"破坏"德比赛车	SCE/PS/RAC	74874	2/9
8	实况棒球 3	KONAMI/SFC/SPG	66211	2/29
9	RPG 工具 2	ASCII/SFC/ETC	64985/108536	1/31
10	街霸 ZERO	CAPCOM/SS/FTG	62477	1/26

1996 年 3 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	超级马里奥 RPG	任天堂/SFC/RPG	524824	3/9
2	铁拳 2	NAMCO/PS/FTG	502282	3/29
3	德比赛马 96	ASCII/SFC/SLG	478944	3/15
4	生化危机	CAPCOM/PS/AVG	332321	3/22
5	星之卡比	任天堂/SFC/ACT	155984	3/21
6	实况棒球 3	KONAMI/SFC/SPG	147855/214066	2/29
7	铁甲飞龙 2	世嘉/SS/STG	141232	3/22
8	超级家庭体育馆 5	NAMCO/PS/SPG	136095	2/29
9	KOF95	SNK/SS/FTG	135492	3/28
10	武装雄狮	GAME ARTS/SS/STG	131342	3/15

1996 年 4 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	铁拳 2	NAMCO/PS/FTG	355482/857764	3/29
2	生化危机	CAPCOM/PS/AVG	200657/532978	3/22
3	心跳人物精选集	KONAMI/PS/ECT	120187	4/26
4	野野村的人们	ELF/SS/AVG	117403	4/26
5	超级炸弹人 4	哈德森/SFC/ACT	108603	4/26
6	超级马里奥 RPG	任天堂/SFC/ACT	91167/615991	3/9
7	V GOAL'96	世嘉/SS/SPG	81957/167559	3/29
8	星之卡比	任天堂/SFC/ACT	81656/237640	3/21
9	J 联盟兴奋'96	EPOCH/SFC/SPG	79689	4/26
10	机动战士高达 2.0	BANDAI/PS/ACT	77280/169679	3/29

1996 年 5 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	火炎纹章 系谱	任天堂/SFC/SLG	236026	5/14
2	DRIFT KING 首都高	元气/PS/RAC	134302	5/3
3	铁拳 2	NAMCO/PS/FTG	132546/990310	3/29
4	生化危机	CAPCOM/PS/AVG	126298/659276	3/22
5	龙珠 Z 伟大传说	BANDAI/PS/FTG	74161	5/31
6	超级炸弹人 4	哈德森/SFC/ACT	71096/179699	4/26
7	野野村的人们	ELF/SS/AVG	65588/182991	4/56
8	财宝猎人 G	史氏/SFC/RPG	61793	5/24
9	龙珠 Z.伟大传说	BANDAI/SS/FTG	45771	5/31
10	JUMPING FLASH2	SCE/PS/ACT	42245/110689	4/26

1996 年 6 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	超级马里奥 64	任天堂/N64/ACT	154452	6/23
2	HYPER 奥运会	KONAMI/PS/SPG	119542	6/28
3	生化危机	CAPCOM/PS/AVG	102570/761846	3/22
4	NAMCO 博物馆 3	NAMCO/PS/ETC	81137	6/21
5	铁拳 2	NAMCO/PS/FTG	80335/1070645	3/29
6	KOF95	SNK/PS/FTG	74463	6/28
7	龙珠 Z.伟大传说	BANDAI/PS/FTG	68627/142788	5/31
8	KING'FIELDS3	FROM 软体/PS/RPG	67071	6/21
9	FSPN 街道游戏	SCE/PS/SPG	61163/100294	5/24
10	龙珠 Z 伟大传说	BANDAI/SS/FTG	57759/103530	5/31

1996 年 7 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	波波罗库罗斯物语	SCE/PS/RPG	268674	7/12
2	十项全能	世嘉/SS/SPG	171307	7/12
3	HYPER 奥运会	KONAMI/PS/SPG	165034/284576	6/28
4	世界体育馆 EX	NAMCO/PS/SPG	150749	7/26
5	NIGHTS	世嘉/SS/ACT	143820	7/5
6	VR 小子	世嘉/SS/FTG	137717	7/26
7	GREATEST NINE'96	世嘉/SS/SPG	136525	7/19
8	NOel(限定版)	先锋 LDC/PS/SLG	126544	7/26
9	心跳纪念品特别版	KONAMI/PS/SLG	103908	7/19
10	实况棒球 96 开幕版	KONAMI/SFC/SPG	101683	7/19

1996 年 8 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	TOBAL NO.1	史氏 PS/FTG	546373	8/2
2	街霸 ZERO2	CAPCOM PS/FTG	471888	8/9
3	格斗之蛇	世嘉/PS/FTG	251157	8/30
4	OVER BLOOD	RIVER HILL PS AVG	172223	8/2
5	同级生	NEC/SS/AVG	156546	8/9
6	世界体育馆 EX	NAMCO/PS/SPG	149870 300616	7/26
7	K-1格斗大赛	XING/PS/FTG	131268	8/9
8	波波罗库罗斯物语	SCE PS RPG	111375 379989	7/12
9	妖精战士(PS最佳)	SCE PS/RPG	99688/166589	7/12
10	生化危机	CAPCOM PS AVG	90087/943538	3/22

1996 年 9 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	女神异闻录	ATLUS/PS/RPG	334515	9/20
2	街霸 ZERO2	CAPCOM/SS FTG	258516	9/14
3	高达外传Ⅰ.战栗之蓝	BANDAI/SS/FTG	191483	9/20
4	扣杀球场	NAMCO PS/SPG	148456	9/6
5	樱大战	世嘉/SS/AVG	141969	9/27
6	格斗之蛇	世嘉 SS FTG	100702 341859	8/30
7	COOL BOARDERS	WEB SYSTEM PS/SPG	100298/144404	8/30
8	街霸 ZERO2	CAPCOM PS FTG	99113 571001	8/9
9	世界体育馆 EX	NAMCO/PS/SPG	86579 387198	7/26
10	WAVE RACE64	任天堂/N64 RAC	65383	9/27

1996 年 10 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	LUNAR	GAME ARTS SS/RPG	130953	10/25
2	梦模Ⅲ(限定版)	Vpoor.com SS SS SLG	125050	10/18
3	旺达尔之心	KONAMI/PS RPG	109411	10/25
4	女神异闻录	ATLUS PS RPG	89187 423702	9 20
5	星际斗士	CAPCOM/PS/FTG	86540	10/25
6	オ[illegible] FORCE	BANDAI PS SLG	84261	10/25
7	超能力大战	TAITO PS/FTG	74615	10/4
8	樱大战	世嘉 SS AVG	73954 215920	9 27
9	FISHING EYES	VIS PS/模拟钓鱼	73081	10/10
10	KOF96	SNK NGCD FTG	60582	10/10

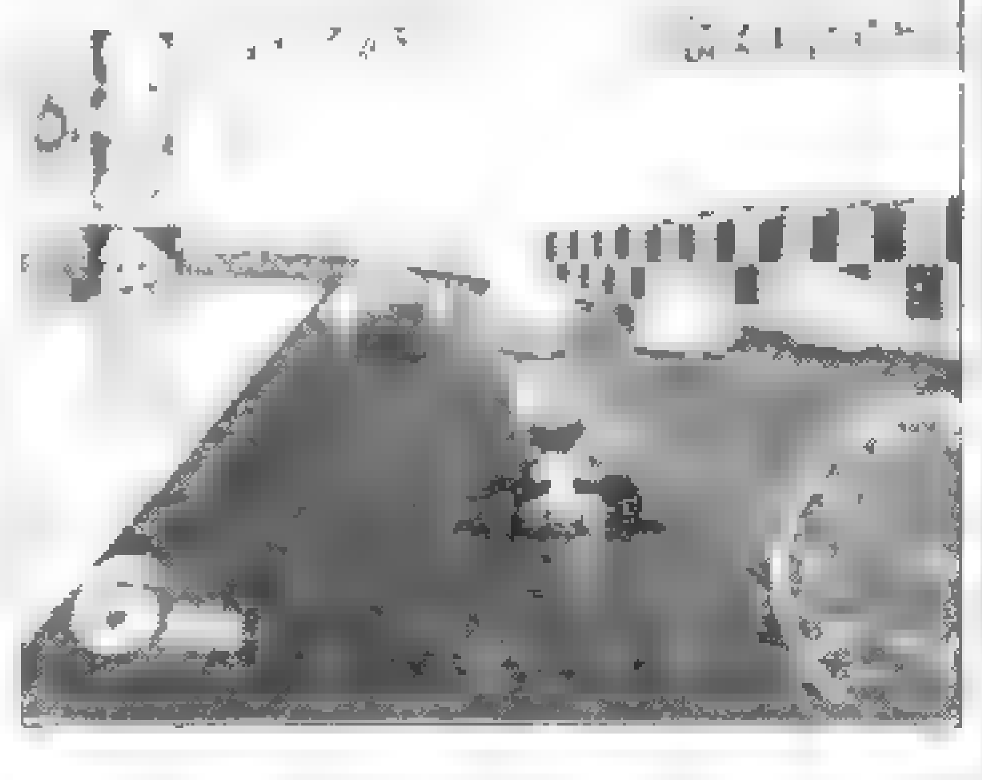
1996 年 11 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	妖精战士Ⅱ	SCE/PS/RPG	783738	11/1
2	电脑战机	世嘉 SS/ACT	174600	11/29
3	VR 战警 2	世嘉/SS/STG	138052	11/22
4	超级大金刚 3	任天堂/SFC/ACT	132921	11/23
5	噗哟噗哟通决定盘	COMPILE/PS/PUZ	104682	11/15
6	NAMCO 博物馆 4	NAMCO/PS/ETC	98614	11/8
7	妖精战士(PS最佳)	SCE/PS/RPG	83685/358703	7/12
8	旺达尔之心	KONAMI/PS/RPG	56988/166399	10/25
9	风来西林 月影村怪物	CHUNSOFT/GB/RPG	56047	11/22
10	传说的オウガバトル	RIVER HILL/PS/AVG	53645	11/1

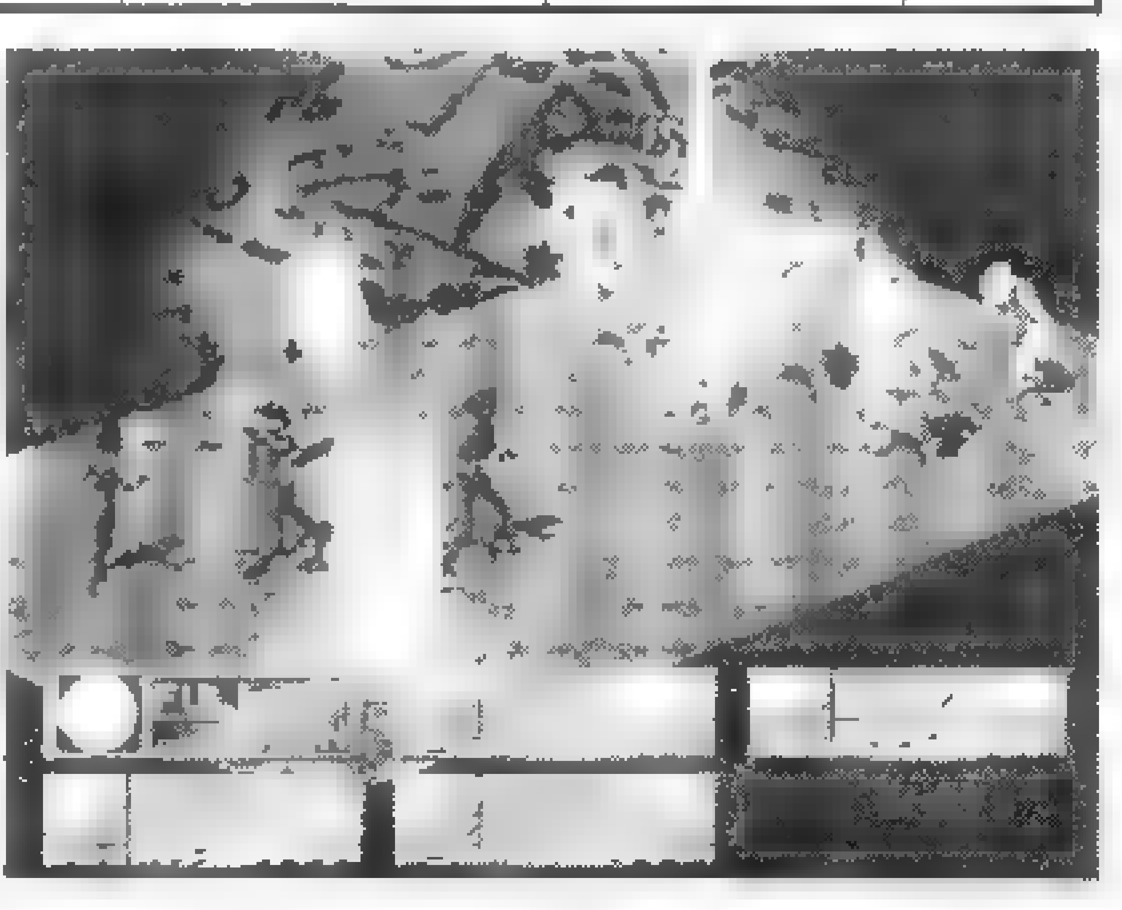
1996 年 12 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	超任"勇 3"	ENIX/SFC/RPG	736465	12/6
2	RAGE RACER	NAMCO PS RAC	595466	12/3
3	马里奥赛车 64	任天堂/N64/RAC	437504	12/14
4	战士 MEGAMIX	世嘉/SS/FTG	389359	12/21
5	异灵(EO)	WARP/SS/AVG	327481	12/13
6	新超级机器人大战	BANPRESTO/PS/SLG	319062	12/27
7	FORMULA 1	SCE PS/RAC	288375	12/13
8	WILD ARMS	SCE PS RPG	247470	12/20
9	迷你四驱 Let's&Go	ASCII/SFC RAC	240985	12/20
10	魂之利刃	NAMCO PS FTG	233961	12/20

←N64 卡带的容量有限，因此，任天堂公司没有偏重于 CG 动画或是声光效果，而是在游戏的可玩性上下了很大功夫。"马里奥赛车"可以四人对战



←96 年，SS 的人气度还是很高的，它既有街机移植，又有原创佳作，不少游戏的销量都超过了 20 万片



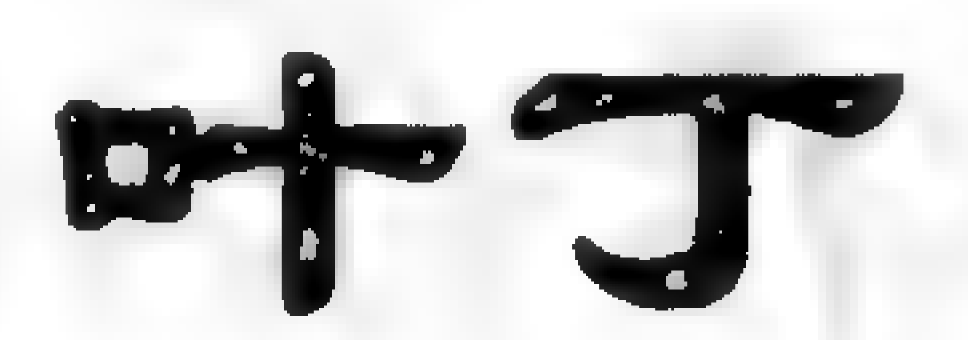
▲"PERSONA 女神异闻录"。该作取代了一直以来的恶魔合成系统，战斗时则要以指令选择形式来施展 PERSONA 能力。

AKIRA

已记不清究竟是在九四年还是九五年的一个夏天，可能是被暑气蒸昏了头脑，一连给当时的几本漫画刊物各寄了一封建议信。心血来潮之余，同样也没忘记给刚出现不久的《GAME 集中营》捎上一封，以表明自己对漫动画与游戏"有甚了解"。遗憾的是这些费了我不少时间的信发出后，都有如石沉大海，完全没有什么回应，倒是那封漫不经心写给《GAME 集中营》的信，得到了主编认真的回信。于是，我应约开始为"三柄人"的栏目定期写些东西。真正对于动漫画的研究，实际上是从那时候开始的。

因为当时的上海中图与外文书店仍未开设日文图书服务中心，更没有什么网络服务，所需要的资料除了费尽了周折才委托中国图书进口公司订到的《アニメディア》之外，主要还是靠每周日早上到文庙的书市上，购买由一些对外宾馆处理的漫画期刊。记得当时因为有几个同好的家伙竞争为数不多的几本期刊，往往在书市开张五分钟内就将书瓜分完毕，稍稍晚到的人，都只能空手而归。就这样，在九二、九三的这两年间，每周日都风雨无阻地抢先赶到早市，成为自己日程安排中最重要的事。而得到的回报，是数百本动漫画游戏期刊，单行本。其中集英社的《少年 JUMP》所占比率最多，后因为居住的阁楼狭小，只将书全堆放在床底上，因此被朋友们戏称为"睡在《少年 JUMP》上的人。"靠着二年努力地积累，顺利地将"三柄人"办了二年，期间将笔名由 XYM 改成 AKIRA 是因为早些时候的街机游戏的记分板上，往往只能输入三个字母，而现在的游戏输入姓名的条件就宽裕得多了(实际上是在街机上再已无能力进入名次了)

因为好友 WD 绘制的插图，为干涉的(？)文章增添了不少活力。现在这位大哥很快就要为人父母，恐怕不久的将来要与他的儿子争抢"第?次机械人大战"或"FF??"玩了吧，据说如果是女儿的话，他打算将其培养成比雪鹰更优秀的才女。而在我的印象中，他每次玩游戏都只培养出不良少女而已，看来在这方面，他还得向培养出雪鹰小姐的玩友好好讨教一番才是(ごめん!雪鹰ちゃん)



日，正游历于《心跳回忆 POCKET》的世界中，龙哥来电话说让魔法师如数坦白五年来所有的阴谋诡计，架不住他的威逼利诱，于是有了下面的《魔法师的回忆簿》(简版)。转眼五年，已经不再是当时的见习魔法师了，虽然 LEVEL 升了不少，好玩的本性还是努力保持着。可能其他杂志同人会写些什么《弹手一挥间》或《就业(游戏业)编月史》等等，魔法师真的不太会以怀旧的方式来描述，虽然怀旧的感觉很好(在电脑上用模拟器玩 FF6 时) 魔法师接触游戏可不象龙哥那样早，也不象阿 KING 那样专，只是在老爸的 286(很久很久以前)上发现了游戏的世界很精彩，于是就被诱人了 最喜欢的游戏类型自然是 RPG，所玩的第一个 RPG 是 PC 上的《侠客英雄传》，还清晰记得当时打败第一个 BOSS"岭南派"时的喜悦，和哥哥轮番作战直至最后的大迷宫，从此钟情。在高中时机缘巧合，因为一次游戏脚本征集认识了现在的熏风、边晓春、龙哥、老 D、特 L 黄(当时他们可都是致力于 FC 游戏制作的哟！)等等 开始的时候，目标是在 FC 上做 RPG，和哥哥写了初步的文学脚本《求仙记》，过关后是数万字的细节脚本和配图，现在看起来当时真是活力无限呀！可惜没能实现这个梦想，希望以后可以圆了《求仙记》的梦想(可不是在 FC 上！)。由于父母的关系，魔法师很幸运，总可以看到最新的日本玩具杂志，上面自然少不了游戏(记得当时很迷恋日本的 BB 弹气枪)。而当时国内根本没有有关游戏的杂志，只有零散出版的什么游戏秘技介绍的书 还好，大陆第一本游戏杂志在杂志元老们的努力下终于开始起动了，在征集名称的活动中魔法师鼎力推出的"GAME 集中营"有幸中选，不过由于在当时过为另类(过激？)，没有几期杂志就被更名(被别人使用了查封令)了 后来，由于杂志的关系，便发生了与阿 KING、软体动物、δ·P 等人的初会，那段时光真是美妙呀！由于他们的努力，杂志的雪球越滚越大，现在说是国内电玩杂志的 NO.1 应该不为过 到后来小编们的转职和新登录，还好杂志的风格不变，不过真的是很怀念最开始的时候大家一起在电刑室对战《一场游戏一场梦》是魔法师在杂志上坚持时间最长的节目，想来有两年呢！对于不是很勤奋的魔法师来说很难得 可能会有很多人觉得写的东东很初级，其实魔法师也觉得如此。因为杂志读者群的定位，这种科普的节目也只能到此为止了，魔法师很不甘心哟！被 δ·P 在扩号里叫板和催稿的日子也很有趣，扫描和对战各个版本的街霸也是交稿时的附赠事件 现在又开始进入 GAME BOY COLOR 的世界，由 PERFECT 来负责，δ·P 他又会如何呢？不会总想着 KO 我吧。最大的愿望是可以有足够的时间做想做的游戏。在高中时代，可以将很多问题简单化，现在知道有太多的困难。虽然总是对国内的游戏很挑剔，但是知道他们很难的。魔法师进入游戏公司起码要在 5 年以后(杂志创刊十年！)，不知道那个时候会怎样，不过有一点一定要做到：真正完成《红花会密令》(不是几年前的版本)，让国内玩家不只听到传闻，而且看到玩到真正的游戏。杂志的变化(软的和硬的)有目共睹，别人也会讲的，所以魔法师就不用多说。如果有可能的话，实现半月刊或者周刊也很好的呀！回忆总是美好的，不过只看别人的回忆可能就乏味的多了，还是回想你自己这五年在杂志陪伴下的生活是不是更丰富多彩了？接下来就应该满怀希望的迎接下一个日子和继续支持她吧。

GAME 业界大事记(第三部分)

1997 年:PS 风华正茂

1997 年每月大事记

1月

▶14 日，艾尼克斯宣布加入 PS，游戏市场大局已定。这个消息是在当日 SCE 举办的庆祝 PS 全世界出荷量达到 1000 万台酒会上，由艾尼克斯的福岛社长向大家表明的

▶15 日，艾尼克斯宣传部表示加盟土星的软件制作。至此，以前一直依偎在任天堂主机怀抱中的 ENIX，也开始向多元化发展

▶23 日，世嘉与万岱传出合并事件。双方商订 97 年 10 月 1 日成立新公司，业界反响巨大。

↑万岱社长山科诚与世嘉中山社长、大川会长在合并发布会握手

▶28 日，因为北美的销售十分火爆，N64 的月产量提高到 100 万台

▶31 日，史克威尔的《最终幻想Ⅶ》发售，第二天就突破 250 万本

2月

▶艾尼克斯在上年底进行的透过 INTERNET 向全世界征集游戏创意的活动结束后，展开了第二次应募活动。这次世界范围的软件大赛名叫"ENIX GAME SOFTWARE CONTEST Ⅱ"

▶16 日，"VR 战士 3"的世界巡回挑战赛在东京结束。韩国选手以 188 场不败的战绩获胜。

▶18 日，中村光一的 CHUN SOFT 首先加入次世代的土星

▶19～20 日，97 年度的 AOU 展在幕张召开。各大街机商推出新品，尤以 NAMCO 的铁拳 3，世嘉的 VR 射手 2，卡普空的街霸Ⅲ和 TAITO 的电车 GO 等受到欢迎

▶21 日，任天堂宣布其 N64 主机的定价从 25000 日元降至 16800 日元，以和次世代光碟机进行竞争

▶SNK 在美国的加利福尼亚设立了技术研发机构

▲游戏厂商都要进行技术研究，光有游戏还不够，技术落后就要"挨打"

3月

▶13 日，艾尼克斯加入 PS 后第一次召开记者招待会，宣称"DQ7"将在 PS 上开发

▶18 日，《樱大战》OVA 化，名为"樱华绚烂"

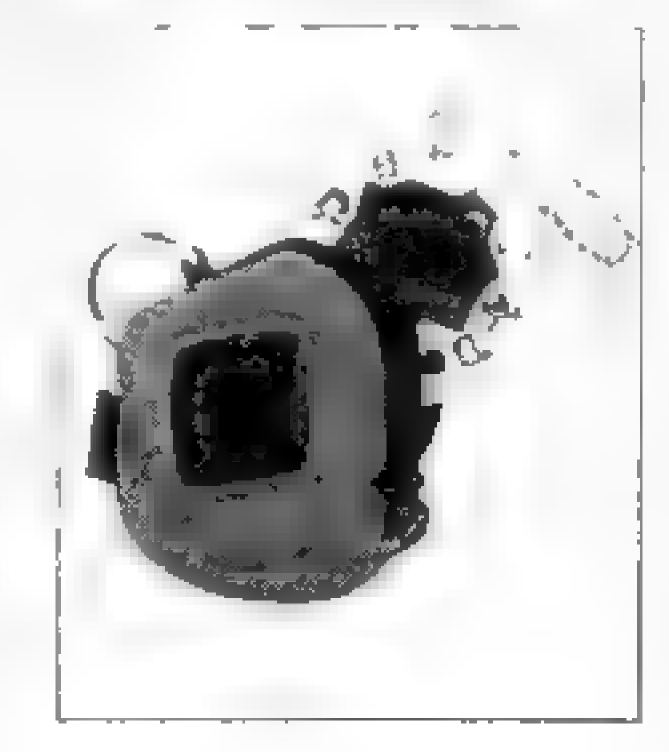
▶19 日，世嘉与万岱合并的新名字已经起好，"SEGA BANDAI"

▶25 日，WARP 发表破天荒的软件，即《REAL SOUND》，游戏者游戏时将"只听其声不见其人"

▶SNK 在美国夏威夷设立 NEO－CREATION 公司

4月

▶万岱发表的电子鸡，反响极好，到了 6 月底销量已达到 1000 万个以上。"喜蛋"给 BANDAI 带来了特别利润，公司给股东配股



↙这个「喜蛋」所刮起的旋风国内也曾感受到，各种假冒产品也敢卖高价，不过后来造假者哭了。

97 年杂志大事记

1月

●杂志自本期起改为 20 面彩页，80 面黑白，定价 6.40 元

●《'96 格斗天书》发售引起巨大轰动，第一版 10 万册图书四小时内全部售完。该书收录格斗游戏 60 余款，是中国第一部格斗游戏专辑

●1月 10 日的《南方周末》刊登消息，欧洲一家著名电脑游戏公司以 400 万美元向中国足协买断中国甲 A 多媒体互动式仿真足球光盘产品，7 年独家生产权。此举对民族游戏业的影响引起议论

●1月 24 日《南方周末》刊登署名文章"拒绝卡通，此路不通"，对弥漫于文化界的伪"爱国主义"、"关门主义"作出强烈批评

2月

●裕兴电子公司状告中山小霸王公司不正当竞争案；以"小霸王"失败告终

●"大墙画廊"彩版开始刊登读者彩色图画来稿

●"玩具总动员"彩色版开始介绍游戏业周边产品及玩具

●特工黄长篇"世嘉土星工作原理与硬件分析"，是国内最详实、最权威的土星游戏机解析

3月

●四通国际贸易公司正式代理世嘉土星机，这是国内第一家正式游戏机代理商

●特工黄长篇"PS 工作原理与硬件分析"，是国内最详实、最权威的 PS 游戏机解析

●郭富城应香港万信公司的邀请，出任 GAME BOY 广告主角，国内 GB 已降至 300 多元，销量可观

●特工黄因恋家辞去杂志社职务，回福州就职福建电子出版公司。杂志社无可挽回的损失

●因 PC 游戏页数准备收缩，软体动物去前导公司工作，辞去编辑职务

▶5~6日，东京游戏展开幕。组织者CESA评选了上年度的最佳游戏，结果土星游戏"樱大战"胜出，它还获得了最佳制作人、最佳主角、最佳配角奖。

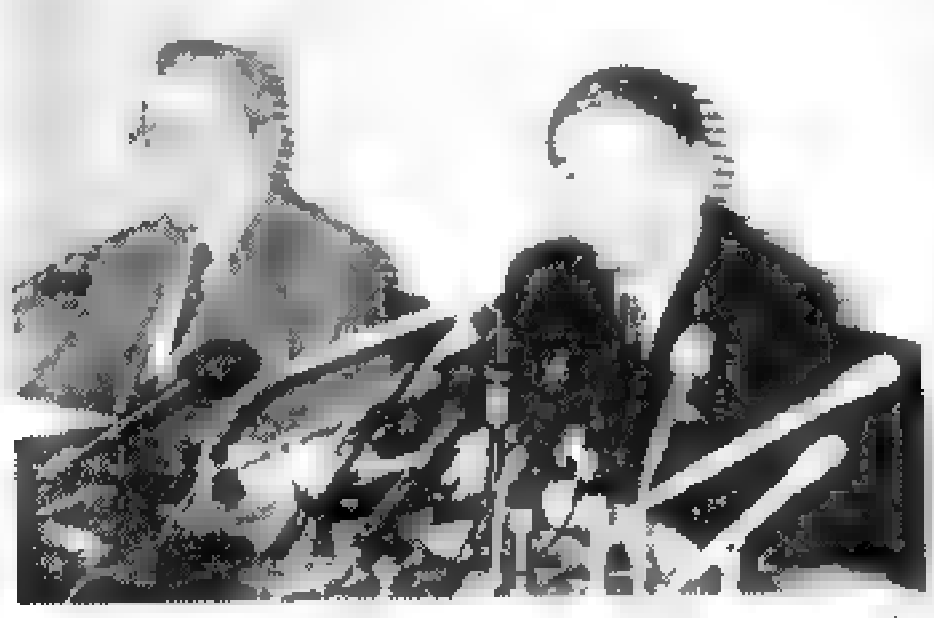
▶世嘉在东京游戏展上首次承认正着手进行新一代产品的研制工作，并使之能够适应商业用途和家用"两方面"。

5月

▶1日，万代表示与世嘉合并契约书延期至7月。

↑"合并取消"记者招待会。右二为山科社长，他的表情十分冷峻。

▶27日，世嘉与万代突然举行记者招待会，宣布取消合并计划。主要是万代方面态度不明确，时任世嘉社长的中山隼雄则对"婚变"表示"非常失望"



↑时任世嘉社长的中山隼雄氏，在记者招待会上说出"连做梦都不曾想过合并会取消"，他的表情则是无奈。

▶29日，山科诚辞去株式会社BANDAI的社长职务，转任会长

▶索尼推出了亚洲专用的可看VCD的PS

6月

▶夏季，终于统一了规格的DVD系统，将被各生产厂家推向全世界

▶19~21日，亚特兰大举办E3展，N64在展会上人气颇高

▶世嘉和RED宣布共同制作SS人气游戏《樱大战》续集，制作总指挥仍由当时的世嘉副社长入交氏担任

▶17日，KONAMI推出其与IBM公司研制的街机新底板"COBRA(眼镜蛇)"，据称其POLYGON能力为500万/秒

7月

▶3日，松下电器的M2系统开发宣布停止

▶SNK设在加利福尼亚的"美国事务所"成立

▶世嘉决定开发中国大陆次世代家用机市场，SEGA土星的代理商为四通公司

8月

▶世嘉推出VR3的组队战版，该作另一特色是玩家可自由选择四种视点

▶世嘉取消同3DFX公司的协议，决定在新一代主机中使用NEC公司提供的图形芯片

▶日本《FAMI通》杂志的香港中文版《GAME通信》宣告停刊，该杂志于95年8月创刊，97年8月停刊，共出版39期

▶20日，PS全球累计出荷量达2000万。其中日本850万台，北美640万台，欧洲510万台。索尼决定将PS月产提高到200万台

▶22日，世嘉的"视点切换"专利被批准，其他公司如想在游戏中使用这一技术须得到世嘉许可

9月

▶3DFX宣布，该公司已经向世嘉、美国世嘉、NEC提出诉讼，原因是"世嘉单方面中止协议对我们是不公正的"。而世嘉则宣布要保留反诉讼的权利

▶6日、7日，日本97东京游戏展开幕，会场中，光明力量Ⅲ、GRANDIA、LUNAR2等作品为商战中落后的SS注入了一些活力

▶7日，世嘉与微软共同发表新主机，转天世嘉的股票上升2.7%

▶17日，史克威尔发表街机处女作，这便是用NAMCO基板开发的"神佑擂台"

▶20日，第35届AM展于东京台场

●杂志由龙哥、无类、SP三人勉力承担。杂志进入困难时期

4月

●杂志受ENIX委托，刊登"ENIX再次举办世界规模软件大赛，奖金总额40万美元"的通稿

●本期刊出软体动物"电脑游戏月旦评之分手总是在春天"

●本刊驻美特约记者叶展开始撰文，使杂志质量明显提高。本期刊登其编译的文章"任天堂的策略"

●特工黄："64DD大剖析"

●第三届中国国际游戏机游乐园设备及配件展在广州举办，参展厂商50余家

5月

●《光明日报》载文批评街头"电脑屋"，以开发智力、学习电脑为名坑害青少年，呼吁对"电脑屋"应像对街机厅一样加强管理和监督

●"大墙画廊"开始每期刊登国内著名漫画家游戏画作，包括姚非拉，严开等。该栏成为广受读者欢迎很有影响的栏目，不少同类杂志开始东施笑颦

●世嘉华瀚与四通国贸公司联合主办"北京97春季VR战士大会"游戏比赛，这是北京首次举办此类活动

6月

●断断续续，不引人注目的"GAME BAR"改版后正式推出。除介绍评论当红游戏外，还给出角色、音乐、画面、情节、操作性及总体评价等十项评分，由于评分没有严格的标准，引起读者批评和争议

●《'97秘技宝典》出版，共收录游戏2000余部，秘技6000条，机种涵括FC、SFC、GB、MD、SS、PS、3DO、NG等，并附读者读者"偏方"近1000条，销售大获成功

●6月19~21日，本刊记者无类赴美国亚特兰大参观一年一度的E3展，并发回特别报道

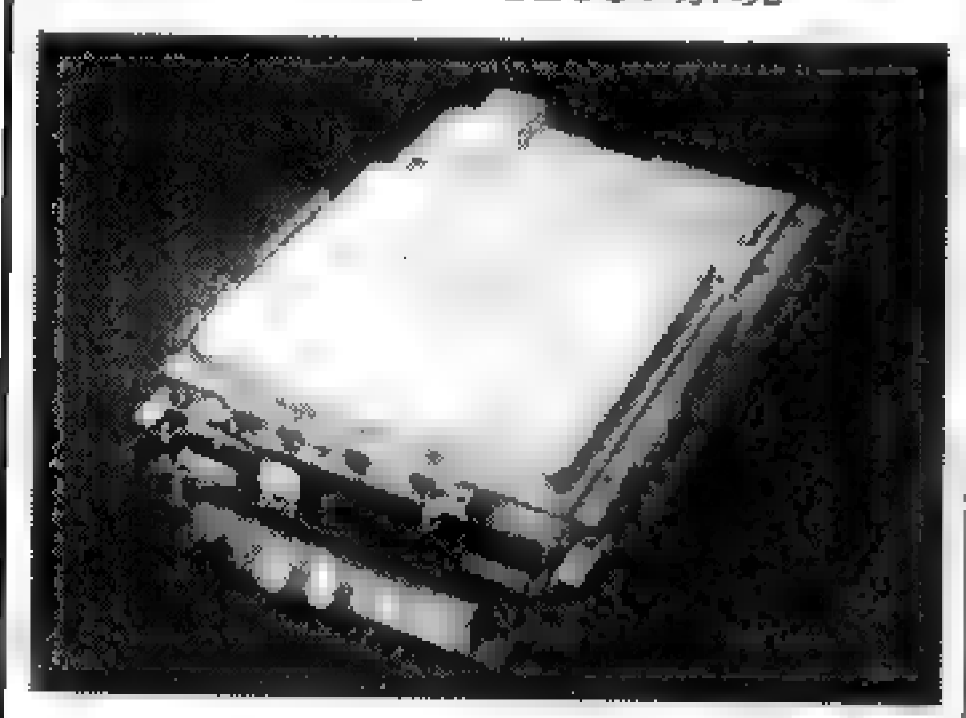
7月

●香港回归，本期以陈佩为封面人物，以香港为背景，时代色彩明显

●前导公司制作的三国系列第二作《赤壁》上市发行

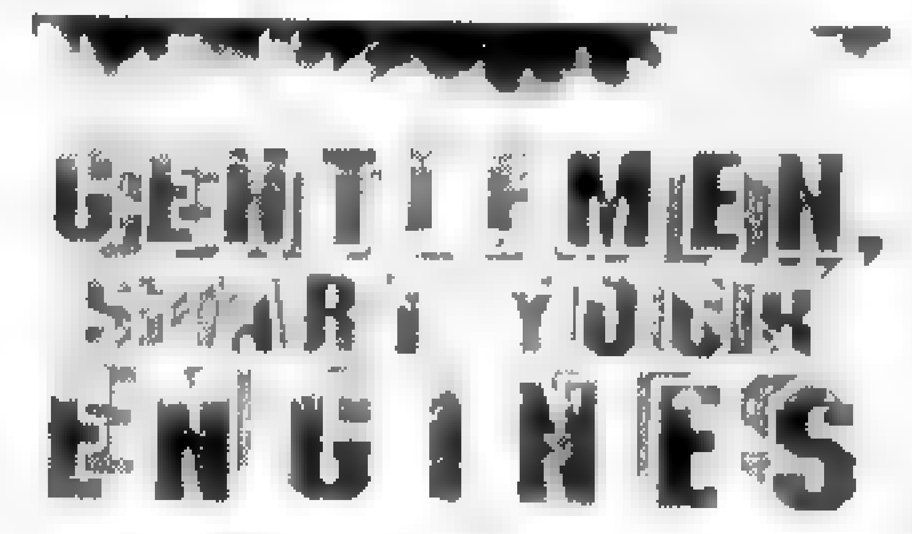
开幕，会上 VR3TB 和街霸Ⅲ 2nd 受到注目

▶SNK 开始销售其"次世代"街机基板"HYPER NEO－GEO64 系统"



↑这块基板上推出了许多 SNK 二维格斗名作的 3D 版，如"侍魂"、"饿狼"等

▶世嘉决定制作体感赛车游戏的续作《DAYTONA USA2》。1 代的全球销量为 30000 台以上，是个难以动摇的数字



10 月

▶GB 的设计者，原任天堂产品开发部部长，后来自设 COTO 公司的横井军平因车祸去世，享年 56 岁

←此人对掌机的理念后也被万岱的 WS 继承

▶9 日，PS 游戏《FORMULA1》停止了在日本电玩店的销售。原因是 SCE 在版权上未与有关组织和车手达成协议，而该作原本是非常被看好的

11 月

▶SCE 和 NAMCO 的赛车游戏出现在 10 月 25 日～11 月 2 日的东京汽车展上

▶4 日，PS 宣布 PS 将从 13 日开始进行第 4 次降价，新型 PS 为 7000 型

▶2 日，SNK 在中国上海举办了"新产品巡回展"，这是该公司亚洲计划的一部分，会上展出了该公司的新型三维基板和许多新作

↑SNK 选定现代化国际大都市上海

▶20 日，史克威尔第一款 STG 发售。表明该公司愿向多元化发展

EINHÄNDER
アインハンダー

▶SNK 的新会社大楼在日本大阪建成，并在新地点展开主要业务。这个月该公司还在巴西的圣保罗开设了 NEO－GEO WORLD，也在阿拉伯联合酋长国设立了分支机构开展业务

↙这是新建的办公大楼，SNK 也有自己的 R&D 大楼

▶21～23 日，任天堂在千叶县幕张展览中心举办了"任天堂 SPACE-WORLD' 97"。会上展出了 GB 专用的数码相机与打印机，还针对 GB 与 N64 主机相连结的计划向玩家作了说明

12 月

▶16 日，日本全国有 550 名儿童观众在观看"口袋妖怪"电视动画片后被诱发癫痫，出现呼吸困难和视觉短暂丧失的症状。此事件震惊全国

▶PS 日本销量超千万台，成为日本的新"国民机"（以前分别是 FC、SFC）

●"世嘉土星实力养成讲座"，分初、中、高级篇

●"暑期购机大比拼"，将流行的游戏机性能、价格变化曲线及国内购机注意事项一一列出，为读者购机提供方便

8 月

●《' 96 格斗天书》修订纪念版发行，由原版深蓝色封面改为纯白封面，限量 13000 本，大获成功

●PERFECT 与天师正式加盟杂志社，杂志稍缓一口气

●杂志再次搬家，从北京宣外大街西草厂迁至现在的天坛东里 48 号鸿运花园。在西草厂的一年多时间里，杂志有了长足的发展，最有影响的几本书如《' 95 典藏本》、《' 96 格斗天书》、《' 97 秘技宝典》等都是在这里编定的

9 月

●《' 97 游戏天书．世嘉专辑》上市发行，这是国内第一本电子游戏机专辑，全部销完。但制作及反映均一般。好好的题材，读者也有很高的期望值，白白浪费了

10 月

●连载 3 期的"超级机器人战史"结束

11 月

●中央电视台"实话实说"节目讨论游戏问题，游戏正在越来越多地改变和影响我们的生活和社会

●彩页增加为 36 面，大篇幅介绍日本著名插画家天野喜孝及其作品

●《' 97 增刊》11 月中旬上市，该书一是超值，二是选材独特，是一部专讲有关游戏文化的书，开辟了游戏书刊的新天地，受到读者热烈欢迎，大呼"酷呆"

●"SNK 亚洲新品巡回展"在上海商城举行，展出最新的"侍魂 64"及"越野四驱 RV"

12 月

●仍旧 36 面彩页，制作精美

●《大墙读本》开始随邮购图书赠献。第一本是《龙哥热线》，32 开，64 面，收录杂志创刊以来有关游戏知识和疑难问题的问答

●"闯关族的家"刊登读者来信，批评杂志一段时间以来捧世嘉而贬 PS 的倾向，要求杂志做到媒体公正

此间，FF7 登场，立即成为销量冠军，这是款自发表以来，即被玩家引颈期待的游戏。而"妖精战士 2"、"FF 战略版"均取得佳绩，RPG 的地位得以巩固和强化。

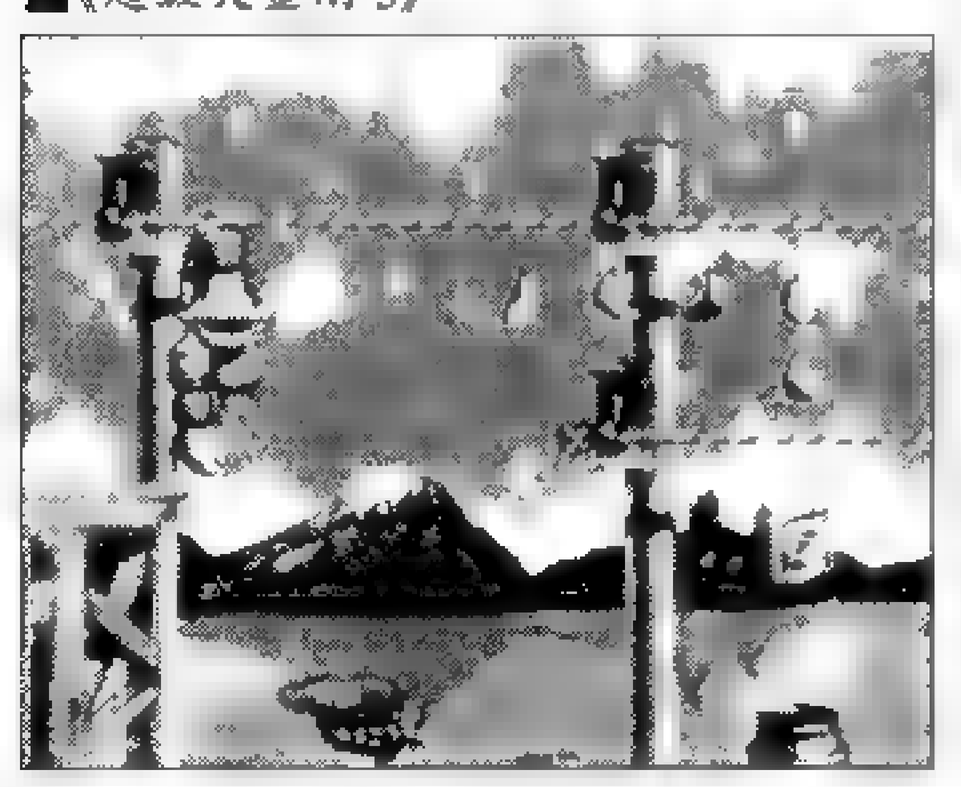
统计期内的销售高峰仍是 96 年 12 月，860 万本，较 95 年同期增加 80 万本。但 96 年 10 月是最低谷，243 万本，这与当月软件发售量较小有关。

表外第 54 名是 KONAMI 的"旺达尔之心"，虽然销量上差强人意，但它是在 96 年 10 月 25 日发售，当月正是销量最低谷，该作反倒承担起牵引软件销量的妙用，功不可没，而 SS 也曾移植此作。

本表内有不少针对 LIGHT USER 的人气作品，像"I. Q"和"啪啦啪"等，由于是一般消费者购买，所以它们不像 FF7 那样速战速决，而是在较长时间内逐步提升销量。21 名是"妖精一代"，由于是 PS THE BEST 廉价版，加上二代推出的连结效果，取得了令人吃惊的成绩。

创销量纪录的 FF7 在发卖渠道上除了传统的电玩小卖店，像 LAWSON、7－11 日本大型连锁便利店也对该作进行贩卖。这些便利店还接受预定，因此在进货总量上比电玩小卖店还多。FF7 这种超人气的作品，将便利店发卖的魅力显现出来。但这也并不是说所有的游戏只要在日本全国数万家便利店中发卖，便会有理想的成绩，这里面有玩家的习惯问题。

■《超级大金刚 3》

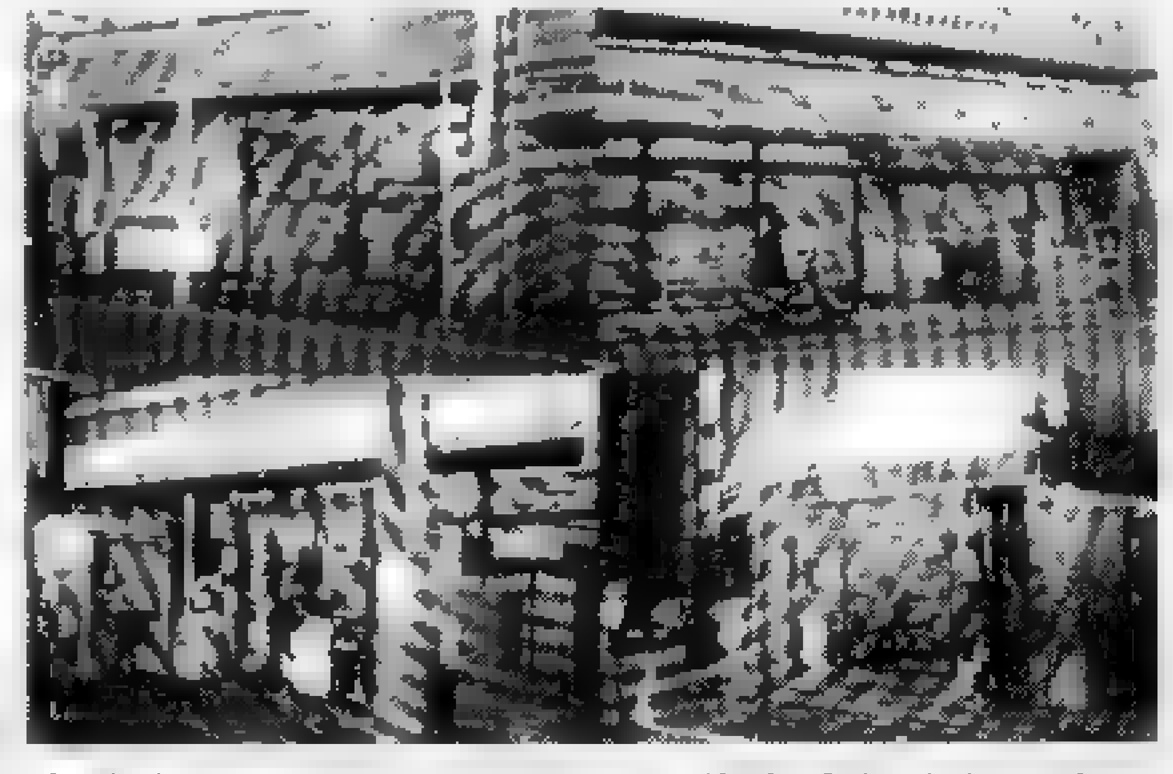


96/9～97/8 销量最大的 30 款软件

名次	名称	厂商	机种	类型	销量	发售日
1	最终幻想Ⅶ	SQUARE	PS	RPG	3447500	97/1/31
2	德比赛马	ASCII	PS	SLG	1471009	97/7/17
3	ARC THE LAD Ⅱ	SCE	PS	RPG	1183995	96/11/1
4	最终幻想战略版	SQUARE	PS	SRPG	1159886	97/6/20
5	RAGE RACER	NAMCO	PS	RAC	898773	96/12/3
6	SUPER FAMICOM 勇者斗恶龙Ⅲ	ENIX	SFC	RPG	888722	96/12/6
7	口袋妖怪.红 VER	任天堂	GB	RPG	881473	96/2/27
8	SAGA FRONTIER	SQUARE	PS	RPG	867226	97/7/11
9	口袋妖怪.绿 VER.	任天堂	GB	RPG	845193	96/2/27
10	啪啦啪啦啪	SCE	PS	ACT	780971	96/12/6
11	马里奥赛车 64	任天堂	N64	RAC	723522	96/12/14
12	PUYOPUYO 通 决定盘	COMPILE	PS	PUZ	721073	96/11/15
13	超级大金刚 3.迷之クレミス岛	任天堂	SFC	ACT	676440	96/11/23
14	I.Q 大挑战	SCE	PS	PUZ	666584	97/1/31
15	古惑狼	SCE	PS	ACT	627969	96/12/6
16	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA	SS	FTG	619960	96/12/21
17	ACE COMBAT2(王牌空战 2)	NAMCO	PS	SLG	558536	97/5/30
18	大众高尔夫	SCE	PS	SPG	549159	97/7/17
19	WILD ARMS	SCE	PS	RPG	545536	96/12/20
20	FORMULA1	SCE	GB	RAC	540618	96/12/13
21	(PS THE BEST) ARC THE LAD	SCE	PS	RPG	531699	96/7/12
22	新超级机器人大战	BANPRESTO	GB	SRPG	531269	96/12/27
23	女神异闻录	ATLUS	PS	RPG	491027	96/9/20
24	SOUL EDGE	NAMCO	PS	FTG	464993	96/12/20
25	生化危机	CAPCOM	PS	AVG	460614	96/3/22
26	游戏中发现！TAMAGOCHI！	BANDAI	GB	育成	448222	97/6/27
27	ENEMY ZERO(异灵)	WARP	SS	AVG	430357	96/12/13
28	钟楼 2	HUMAN	PS	AVG	419504	96/12/13
29	电脑战机 VIRTUAL ON	SEGA	SS	ACT	390287	96/11/29
30	武士之刃	SQUARE	PS	FTG	372478	97/3/14

◆到便利店买游戏？◆

97 年夏，继史氏之后，ENIX、CAPCOM、KONAMI、NAMCO、HUDSON 五家也准备共同成立新公司，负责向便利店提供游戏。他们表示不愿损害现有软件流通制度，同时希望其他厂商加入。读者可能会问，史氏的 DIGICUBE 不也准备在便利店销售了吗？DIGICUBE 表示，这五家会形成竞争，同时，公司将会更加努力与便利店进行洽谈。而游戏店、玩具店等"正统"销售大军表示 DIGICUBE 与五家合作还不太一样，"后者考虑到了我们的利害"。无论如何，"便利店"在游戏界受到的关注越来越高了，不过，这方面销售的主导力量会是 DIGI 还是"五家"尚很难说，而玩家对便利店销售也还需要适应。



↑劳森、7－11、FAMILY MART 等店总数达数万家。

1997 年度月别软件销量十佳

1997 年，次世代 32 在我国开始全面普及 由于 PS 在这 年中推出了史克威尔、SCE -系列大作，其中有不少还是面向 LIGHT USERS 的，如 IQ、啪啦啪、大家的高尔夫等，因此在日本呈迅速普及态势 我国玩家也开始将重心集中到这台主机上来 同时值得注意的是，任天堂方面的 GB 因"口袋妖怪"的长销而受益匪浅，N64 在这 -年表现平平

97 年的 SS 仍然致力于提高游戏质量，世嘉自己推出了不少大作，如"职业球会创造 2"等，樱大战续作发表会也召开了，但除了"格兰蒂亚"，仍缺少 RPG

SS 少数 RPG 名作之一 ←广井王子「第四默视录」

1997 年 1 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	最终幻想 Ⅶ	史氏/PS/RPG	1838593	1/31
2	天外魔境第四默示录	哈德森/SS/RPG	208262	1/14
3	古惑狼	SCE/PS/ACT	206669/396973	96/12/6
4	WILD ARMS	SCE/PS/RPG	205748/453218	96/12/20
5	扑哟通决定盘	COMPILE/PS/PUZ	199061/431701	96/11/15
6	啪啦啪啦啪	SCE/PS/ACT	195782/289284	96/12/6
7	RAGE RACER	NAMCO/PS/RAC	185360/780826	96/12/3
8	马里奥赛车 64	任天堂/N64/RAC	154504/592008	96/12/14
9	SOUL EDGE	NAMCO/PS/FTG	141669/375630	96/12/20
10	钟楼 2	HUMAN/PS/AVG	133041/314549	96/12/13

1997 年 2 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	最终幻想 Ⅶ	史氏/PS/RPG	965273/2803866	1/31
2	扑哟扑哟 SUN	COMPILE/SS/PUZ	124159	2/14
3	超时空要塞 VF X	BANDAI/PS/STG	111718	2/28
4	樱大战 花组通信	世嘉/SS/ETC	110776/134820	1/31
5	IQ 大挑战	SCE/PS/PUZ	89432	2/14
6	啪啦啪啦啪	SCE/PS/ACT	85037/374321	96/12/6
7	Q 版赛车 2	TAKARA/PS/RAC	74593	2/21
8	古泉丽影	VIS/PS/AVG	70245	2/14
9	口袋妖怪.红	任天堂/GB/RPG	67047/480063	96/2/27
10	口袋妖怪.绿	任天堂/GB/RPG	64021/454543	96/2/27

1997 年 3 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	最终幻想 Ⅶ	史氏/PS/RPG	296420/3100286	1/31
2	武士之刃	史氏/PS/FTG	286421	3/14
3	新世纪福音 2ND 印象	世嘉/SS/AVG	258368	3/7
4	SD 高达 G 世纪	BANDAI/PS/SLG	189393	3/20
5	IQ 大挑战	SCE/PS/PUZ	177959/312779	1/31
6	最终幻想 Ⅸ	史氏/PS/RPG	168028	3/21
7	超时空要塞 VF-X	BANDAI/PS/STG	145499/257217	2/28
8	实况棒球 4	KONAMI/N64/SPG	144512	3/14
9	啪啦啪啦啪	SCE/PS/ACT	112422/486743	96/12/6
10	高达外传Ⅲ 限定版	BANDAI/SS/STG	104543	3/7

1997 年 4 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	TOBAL2	史氏/PS/FTG	216455	4/25
2	IQ 大挑战	SCE/PS/PUZ	152120/464899	1/31
3	最终幻想 Ⅶ	史氏/PS/RPG	143164/3243450	1/31
4	阿兰多拉	SCE/PS/RPG	140319	4/11
5	THE COMPANY	HUMAN/PS/经营	137200/188901	3/28
6	年级生	ELF/SS/AVG	130554	4/25
7	啪啦啪啦啪	SCE/PS/ACT	127447/614190	96/12/6
8	星际火狐 64	任天堂/N64/STG	102514	4/27
9	口袋妖怪.红	任天堂/GB/RPG	95485/675226	96/2/27
10	口袋妖怪.绿	任天堂/GB/RPG	91085/635223	96/2/27

1997 年 5 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	王牌空战 2	NAMCO/PS/STG	243614	5/30
2	森 君 2 号(限定版)	SCE/PS/ETC 育成	168745	5/23
3	玛莉工作室 炼金术士	GUST/PS/RPG	110866	5/23
4	机动战舰 最后"爱胜"	世嘉/SS/AVG	103678	5/2
5	口袋妖怪.绿	任天堂/GB/RPG	102224/737447	96/2/27
6	口袋妖怪.红	任天堂/GB/RPG	101712/776938	96/2/27
7	IQ 大挑战	SCE/PS/PUZ	97357/562256	1/31
8	星际火狐	任天堂/N64/STG	95848/198362	4/27
9	甲子园 V	魔法/PS/SLG.SPG	87048	5/16
10	年级生	ELF/SS/AVG	82612/213166	4/25

1997 年 6 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	最终幻想战略版	史氏/PS/RPG	868402	6/20
2	王牌空战 2	NAMCO/PS/STG	228607/472221	5/30
3	发现 TOMAGOCHI	BANDAI/GB/育成	175925	6/27
4	化解危机连枪版	NAMCO/PS/STG	96614	6/27
5	口袋妖怪.红	任天堂/GB/RPG	62928/869886	96/2/27
6	口袋妖怪.绿	任天堂/GB/RPG	88967/826414	96/2/27
7	ZERO CHAMP 赛车	MEDIALINK/PS/RAC	84703	6/20
8	森川君 2 号(限定版)	SCE/PS/ETC 育成	81387/250132	5/23
9	超时空.可有记起爱	BANDAI SEGA/SS/STG	78109	5/16
10	高达.战斗 MASTER	BANDAI/PS/FTG	71069	5/23

1997 年 7 月 软件销售排行

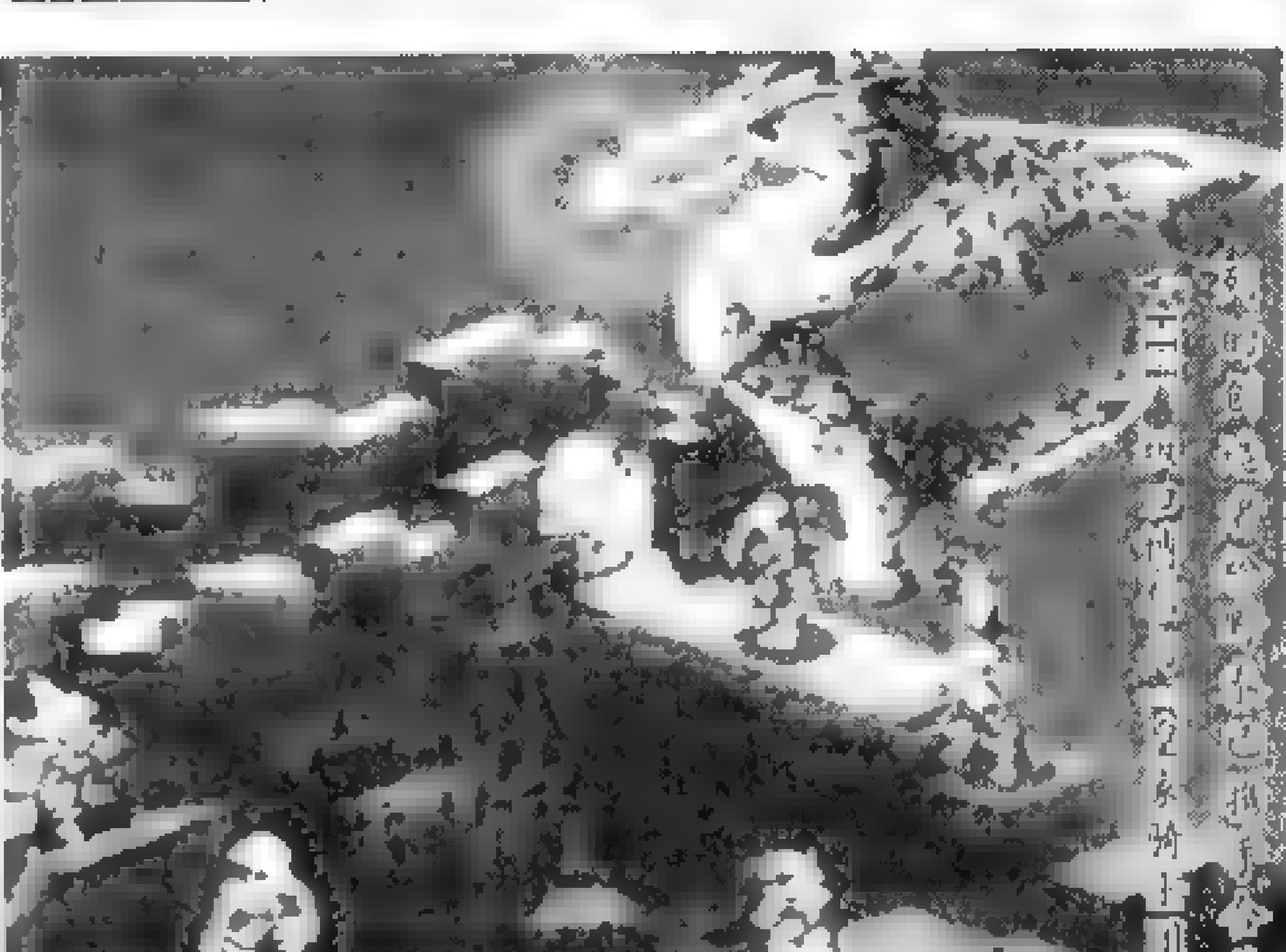
位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	德比赛马	ASCII/PS/SLG	1231459	7/17
2	SAGA FRONTIER	史氏/PS/RPG	775718	7/11
3	最终幻想战略版	史氏/PS/RPG	222794/1091196	6/20
4	大家的高尔夫	SCE/PS/SPG	214134	7/17
5	街霸 EX PLUS	CAPCOM/PS/FTG	155185	7/17
6	怪物农场	TECMO/PS/SLG	138507	7/24
7	魔剑美神	ESP/SS/RPG	136936	7/25
8	发现 TOMAGOCHI	BANDAI/GB/育成	136127/312052	6/27
9	化解危机连枪版	NAMCO/PS/STG	106593/203207	6/27
10	同级生 2	NEC/SS/AVG	104929	7/11

1997 年 8 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	大家的高尔夫	SCE/PS/SPG	335025/549159	7/17
2	德比赛马	ASCII/PS/SLG	239550/1471009	7/17
3	实况棒球 97 开幕版	KONAMI/PS/SPG	186706	8/28
4	怪物农场	TECMO/PS/SLG	139172/277679	7/24
5	发现 TOMAGOCHI	BANDAI/GB/育成	136170/448222	6/27
6	龙珠.最后回合	BANDAI/PS/FTG	132744	8/21
7	化解危机连枪版	NAMCO/PS/STG	113037	8/7
8	东京番外地	世嘉/SS/FTG	111363	8/1
9	大盗伍佑卫门 5	KONAMI/N64/ACT	105565	8/7
10	高达 Perfect 一年战争	BANDAI/PS/SLG	101264/127029	7/31

• PS 诞生不久，NAMCO 便推出了 PS 基板，这样，街机移植就变得很容易了

•史克威尔在 97 年推出了不少名作续篇，"前线 2"是个由机器人以酷酷的动作来进行的非洲战斗的作品，后有"抉择"



系 作的「RPG」销量过百万 改变职业和特殊能力的习得是本作的一大特色

1997 年 9 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	超级机器人 F	BANPRESTO/SS/SLG	395075	9/25
2	龙战士 III	CAPCOM/PS/RPG	350818	9/11
3	前线任务 2	史氏/PS/S.RPG	327637	9/25
4	实况棒球 97 开幕版	KONAMI/PS/SPG	251538/435244	8/28
5	大家的高尔夫	SCE/PS/SPG	201172/750331	7/17
6	生化.DIRECTOR 版	CAPCOM/PS/AVG	174085	9/25
7	DESIRE	IMAGINEER/SS/AVG	115574	9/11
8	K-1 格斗技.复仇	世嘉/SS/FTG	108666	9/11
9	怪物农场	XING/PS/FTG	94187/371866	7/24
10	德比赛马	ASCII/PS/SLG	93021/1564030	7/17

1997 年 10 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	发现 TOMAGOCHI2	BANDAI/GB/育成	201888	10/17
2	最终幻想国际版	史氏/PS/RPG	177255	10/2
3	大家的高尔夫	SCE/PS/SPG	169605/919936	7/17
4	前线任务 2	史氏/PS/S.RPG	146805/474442	9/25
5	生化.DIRECTS 版	CAPCOM/PS/AVG	122592/296677	9/25
6	死或生	TECMO/SS/FTG	104538	10/9
7	实况棒球 97 开幕版	KONAMI/PS/SPG	99059/534303	8/28
8	龙战士 III	CAPCOM/PS/RPG	94391/445209	9/11
9	全日本职业摔角	世嘉/SS/FTG	89110	10/23
10	超级机器人 F	BANPRESTO/SS/SLG	78349/473424	9/25

1997 年 11 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	灵魂搜索者	ATLUS/SS/RPG	219565	8/6
2	J 联盟球会创造 2	世嘉/SS/SLG 经营	211203	8/1
3	大家的高尔夫	SCE/PS/SPG	136855/1056791	7/30
4	GALLOP RACER2	TECMO/PS/SPG	122552	7/23
5	X-MEN 对街霸	CAPCOM/SS/FTG	110511	8/6
6	发现 TOMAGOCHI2	BANDAI/GB/育成	101422/303310	6/18
7	育子猜谜	NAMCO/PS/ETC	100236	8/6
8	EINHANDER	史氏/PS/STG	80214	7/23
9	信长野望.将星录	光荣/PS/SLG	78368	7/30
10	迪迪刚赛车	任天堂/N64/RAC	73622	7/16

1997 年 12 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	GT 赛车	SCE/PS/RAC	918481	12/23
2	陆行鸟不思议迷宫	史氏/PS/RPG	805936	12/23
3	命运传说	NAMCO/PS/RPG	572603	12/23
4	桃太郎电铁 7	HUDSON/PS/TAB	454600	12/23
5	电车 GO!	TAITO/PS/SLG	431535	12/18
6	古惑狼 2	SCE/PS/ACT	387054	12/18
7	格兰蒂亚	GAME ARTS/SS/RPG	264808	12/18
8	机动战士 Z 高达	BANDAI/PS/STG	243299	12/11
9	大家的高尔夫	SCE/PS/SPG	219138/1275929	7/17
10	耀西的故事	任天堂/N64/ACT	144457	12/21

雪鹰

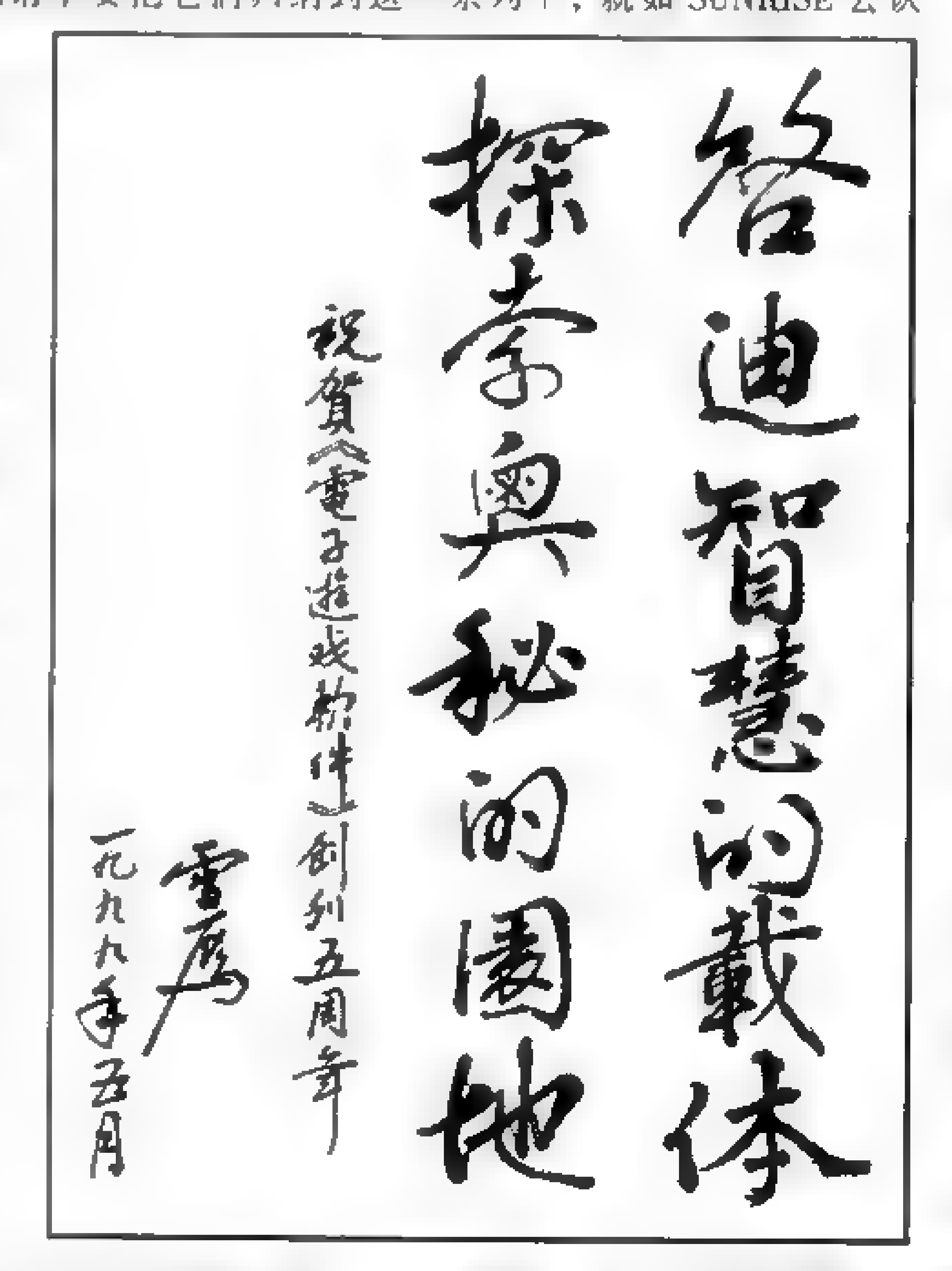
hello！电子游戏软件5周年——雪鹰之独白

记得我最初的GAME写作就是从《电子游戏软件》(那时名为《GAME集中营》)开始的，介绍的游戏全部是关于PC GAME的。有一天突然开窍发现一个"可怕"的事实——电脑是用来工作而非玩游戏的，想来主要是因为电脑升级换代太快、日式RPG太少、再加上工作就是整天和电脑打交道以致回家看到电脑就讨厌，所以就"移情别恋"转到TV GAME的阵营中去了。唔，今次借着"软件"创刊5周年之际，向大家解析一下名为雪鹰的"不思议の生物"吧(笑)！

首先"雪鹰"这个笔名的由来并非象大家所想的那样是根据娜可露露的鹰而来的，那是小女子初中的时候迷恋武侠小说以致晚上作了个有关雪山上的鹰的梦境而得来的笔名。说起来，本人还特别会做梦，而且大多数梦境居然醒后依然记得，最恐怖的是曾在搬家后的一段日子里，梦中能清楚地看见周围的景观并保持神智的清醒，但眼睛依然闭着而且全身动弹不得，据说这是灵魂的一半离开身体之现象。可能因为我是A型血+金牛座吧，千万不要联想到《圣斗士星矢》中那位傻乎乎的大叔呀！金牛座可是感性丰富、受爱神眷顾的魔法师星座唷！至于年龄嘛～这是秘密！但绝对没有到达30岁おばさん那种地步啦！被人误以为是高中生的经历倒有很多次，这也是我最得意的事

最喜欢的人物：游戏中乃《Langrisser Ⅱ》的利昂，漫画中乃《BERSERK》的格里弗斯，动画中乃《机动战士GUNDAM》的夏亚，小说中乃《风之大陆》的逖艾。最喜欢的作品：游戏是《Langrisser Ⅱ》、漫画是《五星物语》、动画是《AKIRA》与机动战士GUNDAM系列、小说是《银河英雄传说》。接触的第一个RPG便是MD的《Shining and The Darkness》，之后便特别喜欢此类GAME。

一直以来都是写一些攻略或介绍性的文章，不太敢涉足于评论，就怕一个不慎而得罪读者或出洋相。不过最近有几件事不得不吐为快：有位仁兄在电脑报上因为比TV晚了一年才玩到《FF7》，酸葡萄的心理立刻涌现出来——在介绍如何修改电脑版《FF7》的同时，得意地说什么玩TV GAME的人无法享受到修改游戏的乐趣，真想问问他是否知晓有个叫"金手指"的东东？再者，玩游戏无法过关而依赖修改大法也不是件露脸的事呀！在国内放映的TV版《太空堡垒》乃美国版本MACROSS，千万别以为这是纯粹的美国动画片而在网上叫嚣着"日本动画不如美国动画有内涵"；美版的太空堡垒后两部与日版的MACROSS无关，也请不要把它们归纳到这一系列中，就如SUNRISE公认的机动战士GUNDAM的正史是从U.C.0079年的一年战争到0093年夏亚的反击为止；也请不要因为国内盗版漫画的偏向性而认定日本当红少女漫画家只得CLAMP、清水玲子、由贵香织里、尾崎南这四个人，须知清水、由贵、尾崎三人皆属白泉社，难道日本少女漫坛是白泉社独霸天下吗？德间书店、集英社、小学馆、讲谈社、新书馆等各大出版社可不会认同这一点喔！况且她们三人在白泉社内也绝对不是排第一位的，只要去查看一下白泉社发给各书店的总目就知道了。雪鹰知道网络的天空很广阔、消息又快又丰富，虽然自己没钱上网，只能整天捧着日本杂志来获取动、漫画和游戏最新情报，但也奉劝各位不要太迷信网络，因为自己的盗版光盘在最后播放动画时死机而在网上四处散布FF8主角死亡的消息也大有人在，所以谨请各位笔下留情，凡事考证后再广而告之吧！PS：更正一下《MAGIC地带》中"你所不知道的银英传"一文，道原香津美在停刊一年多后再度执笔《银河英雄传说》，现在单行本出至第10卷。原本通知AKIRA修改的，可能那时候太忙而忘了吧！现特此声明，免得被人说"雪鹰你自己不也尽睁眼说瞎话吗？！"，本小姐有低血糖可担当不起。



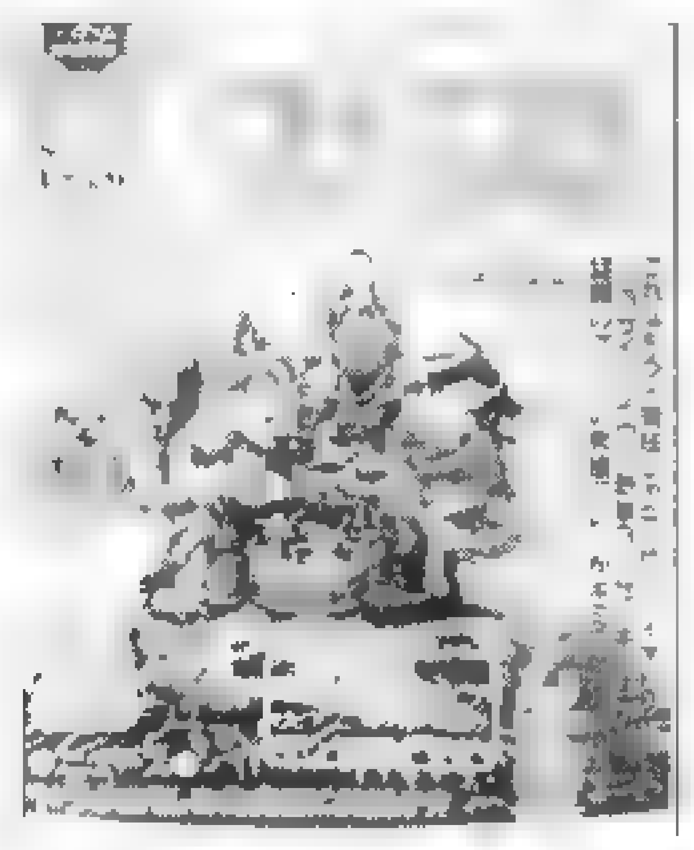
GAME 业界大事记(第三部分)

1998 年:轰轰烈烈迈向前

1998 年每月大事记

1月

▶世嘉企业有限公司及其控股公司CSK企业集团决定收购ASCII公司40.7%的股份 ASCII是日本著名的电玩刊物《FAMI通信》的出版者,该杂志的影响颇大,每周发行70万册,但并不会因为被世嘉收购而改变"以最流行机种为主"的办刊方针



↑ASCII公司不仅出版期刊,也出版各种书籍,还制作电子游戏。这本游戏杂志价格非常低,但广告费却非常高

▶19日,PS版《生化危机2》发售,当日突破180万

▶23日,世嘉公司内部发生职务变动。原社长中山隼雄任公司副社长,社长由原副社长入交召一郎担任 业界普遍认为此举会给世嘉带来新的活力

↑入交召一郎先生原为本田技研工业株式会社美国公司的高层人员,后被世嘉挖走,他喜欢骑摩托车和F1赛车

藤冈宏先生扮演SS三四郎

▶爱与正义的使者:SS三四郎诞生!此人专门在SS游戏的电视广告中以勇者姿态出现!红极一时

2月

▶1日,经过去年底的事件后,《口袋妖怪》动画片录像带恢复出租

▶18~19日,98年度的AOU展于幕张举行。这次是世嘉的"拉力2"、NAMCO的"TIME CRISIS Ⅱ"受到注目,其他还有SNK的"RB饿狼2"、史克威尔的街机第一作"神佑擂台"、TAITO的"电车GO!"等作品亮相

▶19日,索尼宣布98年冬将发卖PS的PDA系统,该系统的最大特色是采用了双向红外数据传输和32位RISC芯片。软件开发商可让游戏与之对应

3月

▶BANDAI的子公司"万代数码娱乐公司"解散,该公司原先主要负责64位PIPPIN多媒体主机事业

▶26日,日本《铁拳3》PS版发卖

▶月底,世嘉停止了美版土星硬件的销售,美国世嘉财团法人为此于北美地区损失470亿日元

4月

▶4日,世嘉限量发售透明版土星30000台,该主机CD-ROM盖子上印有"THIS IS COOL"字样

▶BIRNIE STOLAR荣升美国世嘉总裁兼世嘉北美区经营长官。此人原在美国SCE任副总,后来被开除 STOLAR在与第三方软件商的关系上颇有独到之处

▶4日,《樱大战》歌剧在日本上演 同日,《樱花战2》发售 除"樱2"外,"F完结篇"、"基连野望"等大作也在此间推出,可认为是SS最后的春天

▶16日,《口袋妖怪》动画片在东京电视台重新播放,删除了大量有损儿童健康的闪烁镜头

5月

98年杂志大事记

1月

●第一期杂志仍旧保持36面彩页,6.40元。以超值杂志强攻市场

●市场出现《'97增刊》盗版,大陆出版市场盗版猖獗的一个缩影

●97年底,编辑龙哥、SP到香港休假旅游

1月

●用彩页刊登《格斗天书 3D版》广告

●本刊评出97年国内及海外游戏业界十大新闻

●伴随电视剧"水浒传"播出,前导公司制作的S.RPG"水浒传"上市

3月

●中国第一个电视游戏排行榜"中国电玩榜"开始征集选票,共设五个榜单。为适应大陆游戏业现状,包括8位、16位机排行榜

●随邮购免费赠送的《大墙读本2 秘技宝典》、《大墙读本3 三栖人》出版

●"闯关族的家"摘要刊发重庆读者彭征的"万言书",对杂志一段时期以来过分偏爱世嘉SS而贬低索尼PS表示不满,并举出大量数据加以证明

●《格斗天书 3D版》发售,评价不高,杂志社出版图书第一次遭受失败

4月

●前导公司制作的《赤壁》获"93-97年优秀多媒体光盘评测"十佳多媒体光盘奖。游戏逐渐为社会所接受

●"中国电玩榜"正式推出,半月间收到选票2000多张,"生化危机2"排行第一

●介绍中国人开发的街机格斗游戏"傲剑狂刀"

●"闯关族的家"继续刊登读者批评,意见集中在扬SS贬PS及GAME BAR评分的标准问题,引起编辑的高度重视

5月

●据前导公司透露,《赤壁》销量达到10万套,在国内正版PC游戏中居第一位

▶2日，史克威尔与EA达成建立联合公司的协议。联合公司在日本叫EA.SQUARE，而在美国叫SQUARE.EA。合作双方将在工作上展开互补，主要资金来自史克威尔(70%)

▶8日，《VR战士》系列游戏成为98年"史密索尼亚"大奖得主，被美国史密索尼亚博物馆列为藏品之一

▶21日，史克威尔公开"FF8"资料

▶21日，SEGA举行盛大发表会，公布新主机DREAMCAST，并预定本年11月20日上市。WARP借此机会正式宣布D2将在DC上推出

←饭野表示，宁可推迟发售，也要将D2做到极致

▶27~30日，美国亚特兰大举办E3

▶31日，世嘉申请索尼克的立体商标权。日本自96年8月修正了商标法之后，"立体商标权"应运而生，从97年1月起经过一年的审查之后，包括世嘉音速小子、肯德基山德士上校在内的五项商标权获得立体商标权

6月

▶8日，世嘉宣布新加盟DC的厂商名单

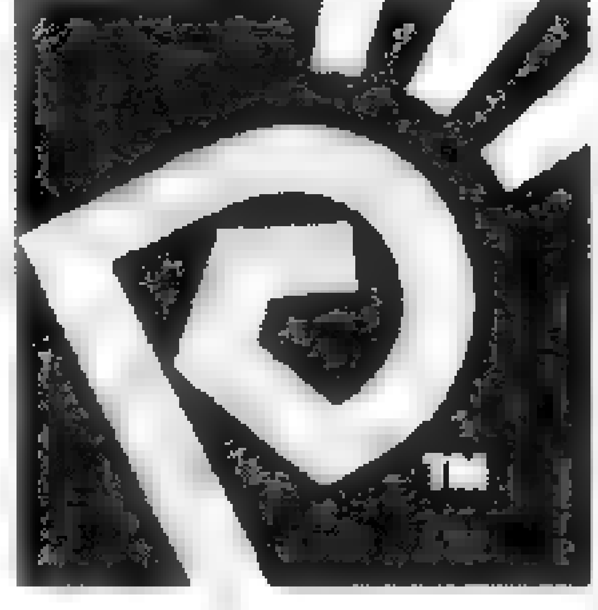
▶12日，二手游戏软件的贩卖问题被搬上法庭。由卡普空，科乐美、史克威尔、SCE等四大游戏厂商发起，要求店头不可再继续贩卖二手游戏，并请求东京地方法院进行仲裁。但是，各界对此问题的看法相当不一致，因此关于"贩卖二手游戏的合法性"这个问题仍然没有定论

7月

▶14日，世嘉音速小组的中裕司宣布，SONIC系列最新游戏决定在DREAMDAST推出。他说："自《索尼克与纳寇斯》以来已经过了四年，很抱歉我们沉默了那么长的时间"

8月

▶7日，SNK公司的便携式主机


←街机名厂SNK公司也加入到掌机大战中来。后来为了增加竞争力，也推出了彩色屏幕的新型NGP

NEO.GEO POCKET第一次在公开场合出现！该掌机为16位元，采用2.5英寸的黑白液晶屏，8级灰度，整体性能在GB之上，并可与DC相连结，软件开发商主要是SNK自己

9月

▶9日，VIDEO LOGIC和NEC正式宣布，将大量生产和销售其联合研制的3D图形处理芯片"POWER VR2"，该芯片同时将使用在世嘉新一代家用机DREAMCAST。PVR2的最大特色是0.25微米制程

▶17日，新型街机基板NAOMI在98年AM SHOW上公开，对应该基板的二款游戏也进行了初步公开

NAOMI

▲此块基板可与DC互动，性价比高

TECMO、CAPCOM的加盟成为话题

▶任天堂宣布放弃用卫星传送游戏的计划

10月

▶5日，世嘉宣布将在11月27日发售DC，这比原计划推迟了一周。DC的价格则是29800日元

▶9~10日，日本东京游戏展开幕。引人注目的是，NAMCO宣布加盟DC，同时CAPCOM宣布99年内将推出生化危机系列的DC新作。会上世嘉总裁入交昭一郎表示，DC将于99年9月在欧洲和美国发售。展会期间索尼PS阵营的主将NAMCO也宣布要在DC上推出作品

←卡普空加盟DC，无论如何，都是令入交社长高兴的事

●本刊驻美特约记者叶展开始报道美国业界新闻。杂志在新闻报道的广度及时效性方面都居国内领先地位

●反映青少年流行文化，包括比较前卫的运动鞋、服饰、玩具、手表等的大型画册《都市流行.酷》出版。该书制作精美，内容充实，极有保存及阅读价值。但在我国过于前卫，销量一般

●"GAME BAR"评分除原有十项外，增加"道德指数"一项，以便指导玩家正确认识该游戏

6月

●《GAME BOY特辑》出版，共收录GB游戏近500部及十几部GB游戏攻略。销量出乎意料的好。再版五次，成为杂志再版次数最多的图书，名符其实的常[illegible]

7月

●长篇刊载本刊驻美特约记者叶展参观98年E3展见闻，用大量第一手材料介绍这次展会的盛况。杂志向国际化开始迈步

●刊登三篇特稿："街机面临革命"、"游戏的近未来"及"世嘉新主机解析"，都是高质量的文章

●为增加GAME BAR的公正性和广泛参与性，该栏目由专人评论向公众开放

8月

●《'98增刊》继承《'97增刊》的风格，内容集中于游戏文化，上市后大获全胜，同时举办100,000元有奖征答

●台、港N64网页发表长篇分析文章，指摘DC不是128位机，世嘉故意设局，欺骗玩家

●前导总经理边晓春参加中央电视台《实话实说》后撰文"孩子们的游戏"，对游戏的社会及教育功能提出正面评价

●"特稿：游戏的批评"，对游戏业的现状——两极分化做专题评论

●"闯关族的家"用一版半篇幅刊登合肥工业大学W.H的文章"《电软》编辑部档案揭密"

9月

●全文刊登互联网上米奇 亮的文章，认为DC不是128位机

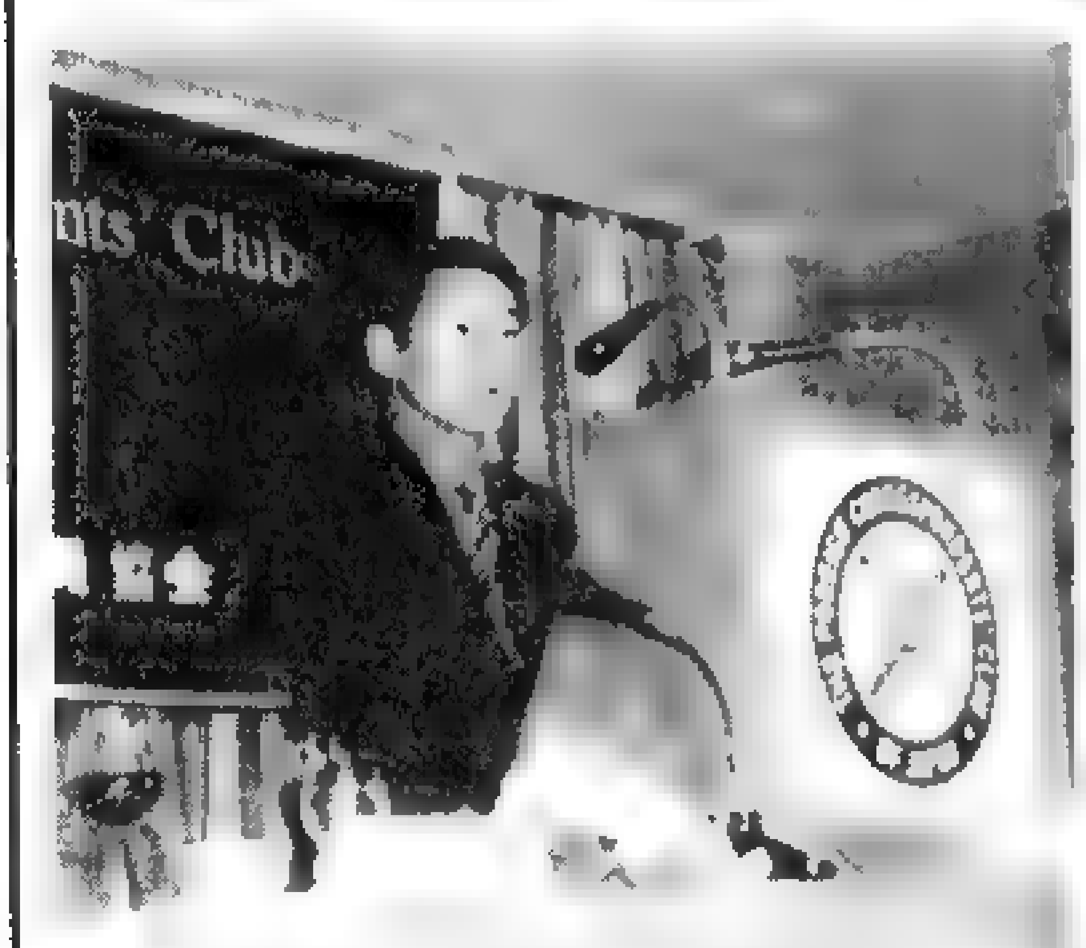
●"特稿：日本游戏界全新接触"，从市场角度介绍日本游戏业生产及厂商

NAMCO↓DC

▶21 日，任天堂 GAME BOY COLOR 在日本发卖，定价为 8900 日元。因销售特别火爆，许多店家出现缺货，任天堂公司将月产量提到 100 万台

11 月

▶10 日，世嘉企业有限公司的入交昭一郎总裁在东京"The Foreign Correspondents' Club of Japan"会议大厅向外国驻日记者演讲，题目是"世嘉

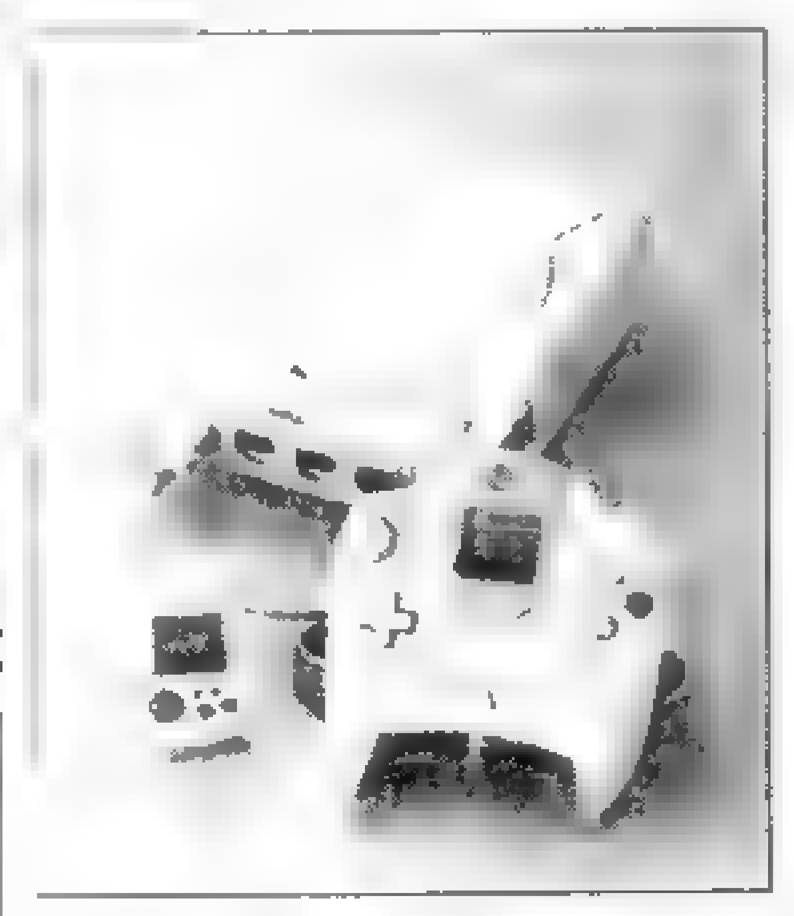


在 21 世纪的挑战与战略"。他特别提到要将"WINNING SPIRITS"注入到 DC 主机中去。因曾在美国为本田技研工作多年，入交流利的英语博得记者们的掌声

▶BANDAI 发表了该公司的掌机 WONDER SWAN，这是继 SNK 之后又一加入到掌机市场的公司。此款掌机的特点是长方形屏幕，横竖都能玩，而且省电。其创意正是由原任天堂开发 GAME BOY 的横井军平先生所提出

▶21 日，原定于 11 月 14 日发售的 N64 软件《塞尔达传说 64》发售。因为 DC 发售的延期，任天堂调整战术，意在用此款软件来打击世嘉

▶27 日，世嘉发售土星后继机 DREAMCAST！！首批软件包括街机大作"VR 战士 3.TB"

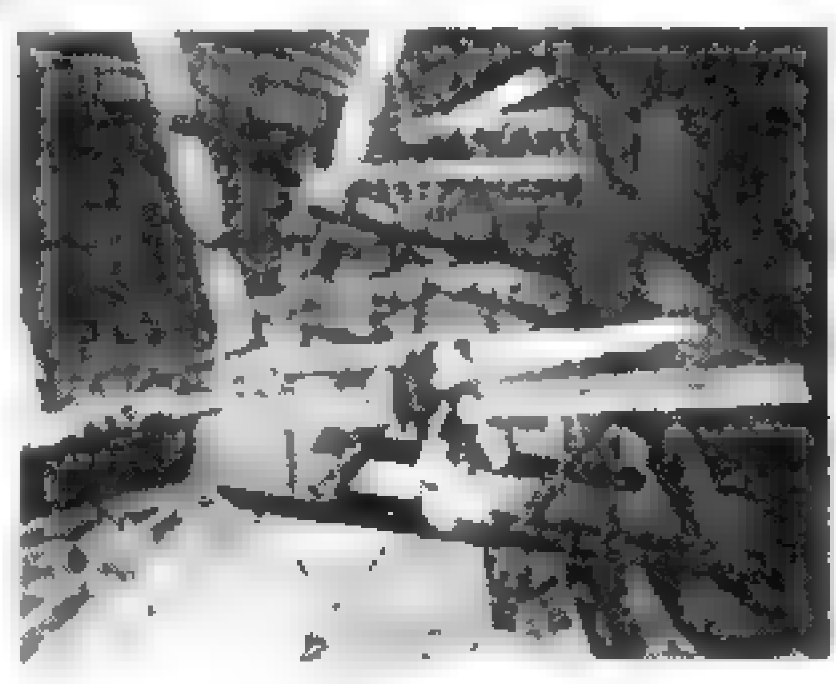


←世嘉推出第七代家用机，它凝聚着 NEC、微软、日立、雅马哈、IOMEGA 的心力

12 月

▶JAMMA(日本娱乐设备工业协会)主办的"98 亚洲娱乐休闲设备展览会（第三届）"在中国上海举行。JAMMA 会长，世嘉公司董事成员中山隼雄、NAMCO 公司总裁中村雅哉等日本业界大人物出席。SNK 公司社长高堂彦良特别借此机会向中国玩家展示了 NGP 主机

▶23 日，音速小组为 DC 制作的 SONIC 系列最新动作游戏《索尼克大冒险》发卖，一举成为 DC 上最优秀的作品



▶20 日，横滨太平洋会馆举行了大规模的"莎木制作发表会"

▲《莎木》，讲的是男主角芭月凉与女主角玲莎花之间的故事。因场面较大，故游戏将分为若干集陆续推出

●"电玩榜"年终 30000 元大奖，人气大幅回升

10 月

●《大墙读本 4 人物原画设定》、《大墙读本 5.秘技宝典 2》随邮购书刊赠送

●杂志首次刊登叶展报道的有关索尼 PS2 的消息

●GAME BAR 开始刊登读者长篇评论文章，内容相当宽泛

11 月

●《'98 增刊》大奖揭晓，共收到选票 471793 张。内蒙董亮等 1361 名参赛者获奖，奖金总额 10 万元。由北京公正处监督公证

●刊登驻美特约记者叶展的有关计算机图形技术的重头文章，具有极高的学术价值

●《电软》坚持每期介绍一两部 GB 游戏，成为国内唯一介绍 GB 游戏的媒体

●《都市流行.酷》(秋季版)上市发售，反映良好

12 月

●《大众软件》和深圳金智塔公司联合举办的"国产游戏何去何从"在京举行

●台湾著名画家郑问的《三国志》将由 GAME ARTS 移植到 DC 主机

●"传闻：游戏业年末大骚动"，内容丰富

●GB 游戏"风来的西林"攻略详解

●开始报道《MAGIC 地带》制作的消息

●12 月 4 日～6 日"亚洲娱乐休闲设备展"在上海举办，共有 15 家日本著名街机厂商参展，本刊记者采访了世嘉原社长中山隼雄、NAMCO 社长中村雅哉，就国内玩家关心的问题提问，这是国内记者首次采访日本游戏业界高层人物

●SNK 在上海新闻发布会，计划到 99 年底，在大陆销售 200 万台 SNK 研制的手掌机 NGP，并计划在国内建立自己的游戏中心。SNK 公司的高堂良彦社长亲自出席发布会

●株式会社新日本企画 主席 高堂彦良

97/9～98/8 销量最大的 30 款软件

名次	名称	厂商	机种	类型	销量	发售日
1	GT 赛车	SCE	PS	RAC	2374185	97/12/23
2	BIO HAZARD2	CAPCOM	PS	AVG	2298814	98/1/29
3	大家的高尔夫	SCE	PS	SPG	1207264	97/7/17
4	陆行鸟之不思议的迷宫	SQUARE	PS	RPG	1181344	97/12/23
5	铁拳 3	NAMCO	PS	FTG	1161910	98/3/26
6	PARASITE EVE(寄生前夜)	SQUARE	PS	RPG	1011819	98/3/29
7	TAILS OF DESTINY(命运传说)	NAMCO	PS	RPG	965280	97/12/23
8	异度装甲	SQUARE	PS	RPG	886498	98/2/11
9	电车 GO!	TAITO	PS	SLG	882170	97/12/18
10	桃太郎电铁 7	哈德森	PS	TAB	870363	97/12/23
11	实况世界足球胜利 11 人(法国世界杯)	KONAMI	PS	SPG	845564	98/5/28
12	古惑狼 2～克鲁达克斯的逆袭	SCE	PS	ACT	752289	97/12/18
13	BRAVE FENCER 武藏传	SQUARE	PS	RPG	686324	98/7/16
14	XI[sai]	SCE	PS	PUZ	640772	98/6/18
15	生化危机 DIRECTS CUT	CAPCOM	PS	AVG	640571	97/9/25
16	实况棒球 98 开幕版	KONAMI	PS	SPG	568464	98/7/23
17	BREATH FIRE Ⅲ(龙战士Ⅲ)	CAPCOM	PS	RPG	561673	97/9/11
18	星海传说 SECOND STORY	ENIX	PS	RPG	544151	98/7/30
19	前线任务 2	SQUARE	PS	SRPG	539301	97/9/25
20	口袋妖怪.红 VERSION	任天堂	GB	RPG	539219	96/2/27
21	实况棒球 97 开幕版	KONAMI	PS	SPG	532009	97/8/28
22	口袋妖怪.绿 VERSION	任天堂	GB	RPG	530781	96/2/27
23	怪物农场	TECMO	PS	SLG 育成	515621	97/7/24
24	SD 高达 G 世纪	BANDAI	PS	SLG	514243	98/8/6
25	FIFA98 世界杯之路	EA 史克威尔	PS	SPG	508779	98/5/14
26	超级机器人大战 F	BANPRESTO	SS	SRPG	492912	97/9/25
27	最终幻想国际版	SQUARE	PS	RPG	481082	97/10/2
28	超级机器人大战 F 完结篇	BANPRESTO	SS	SRPG	475593	98/4/23
29	游戏中发现! TAMAGOCHI	BANDAI	GB	育成	448762	97/10/17
30	WORLD STADIUM2	NAMCO	PS	SPG	442854	98/4/29

表中的 1－19 位全为 PS 游戏。97 年 12 月时的软件总销量是 900 万本，是统计期内的最高峰，较 96 年同期增加 40 万本，这也说明 97 年 1 月的发售的 FF7 使得 PS 呈飞跃式普及。

第一名"GT 赛车"，游戏中的赛车都是市面上见得到的。开发者还强化了赛车的各项性能指标，这些也是经过汽车厂家正式授权的。本作发卖后近 1 年，终于达到 237 万销量，创造 RAC 史上最高销量，不能不说是一个奇迹。SCE 的通俗高尔夫球游戏，也曾经创造长销纪录。这种情况很值得研究

在这段统计期间内，98 年 5 月份是软件销售最低谷，总销量在 240 万本左右。但 5 月 28 日发卖、榜上排名第十一位的"实况胜利 11 人 3"，却借世界杯开赛之机，而狠捞了一笔

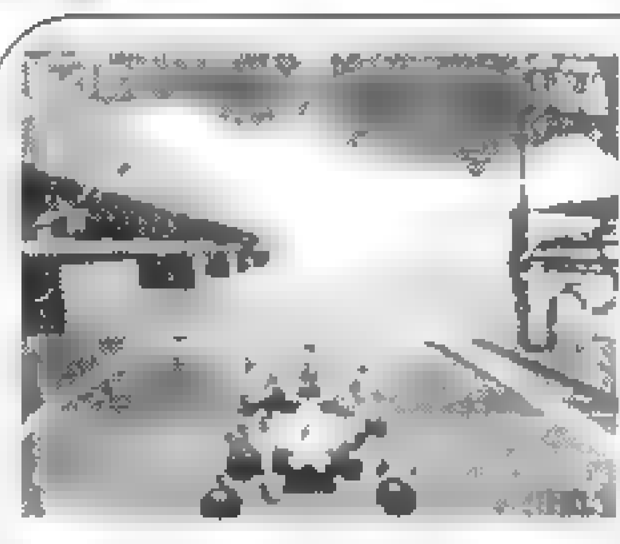
也许你会继续问，98 年中的 PS 不是已经相当成熟了吗? 各机种的软件总销量怎么也得比 97 年 5 月的 245 万本要高吧?但别忘了 DC 的发表会是 98 年 5 月 21 日召开的!SS 发售表上的"VF3"、"BIO2"等大手软件已不复存在!98 年 5 月间，SS 的软件销量是 35 万 8 千本，较 97 年同期少了 9 千本；硬件是 1 万 3 千多，也少了 8 千台

因此，98 年 5 月软件销量少的原因是 PS"敌机"出现，SS 引退。

↑97 年 11 月 20 日发卖的 PS"DUAL SHOCK"，98 年内大发其威

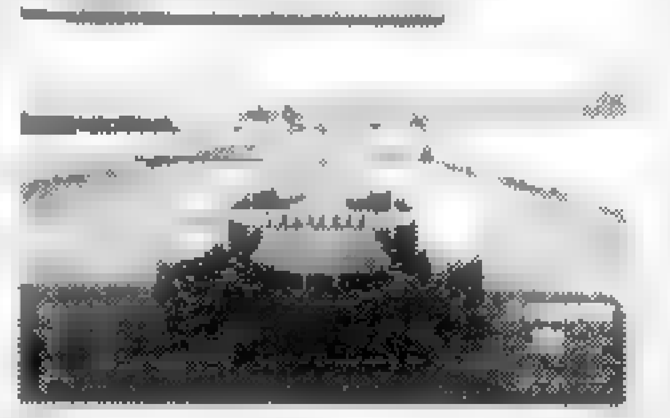
◆延期发售的赛车游戏◆

SCE 预定 97 年 10 月 9 日发售的 RAC"F1' 97"，是一款精心制作的游戏。无论车辆还是车手，完全依据当时最新的比赛资料绘制，而且 SCE 特别请到了中岛悟之后的日本 F1 名将铃木久卫里和后藤久美子来作广告，但该作品还是延期至 98 年 1 月 15 日才发售。原因之一是 F1 组织的授权问题，再有就是世嘉的"视点"专利问题。世嘉将根据各公司的情况对所有 RAC 和 FTG 的视点切换收取费用，SCE、NAMCO、SQUARE 都不例外。

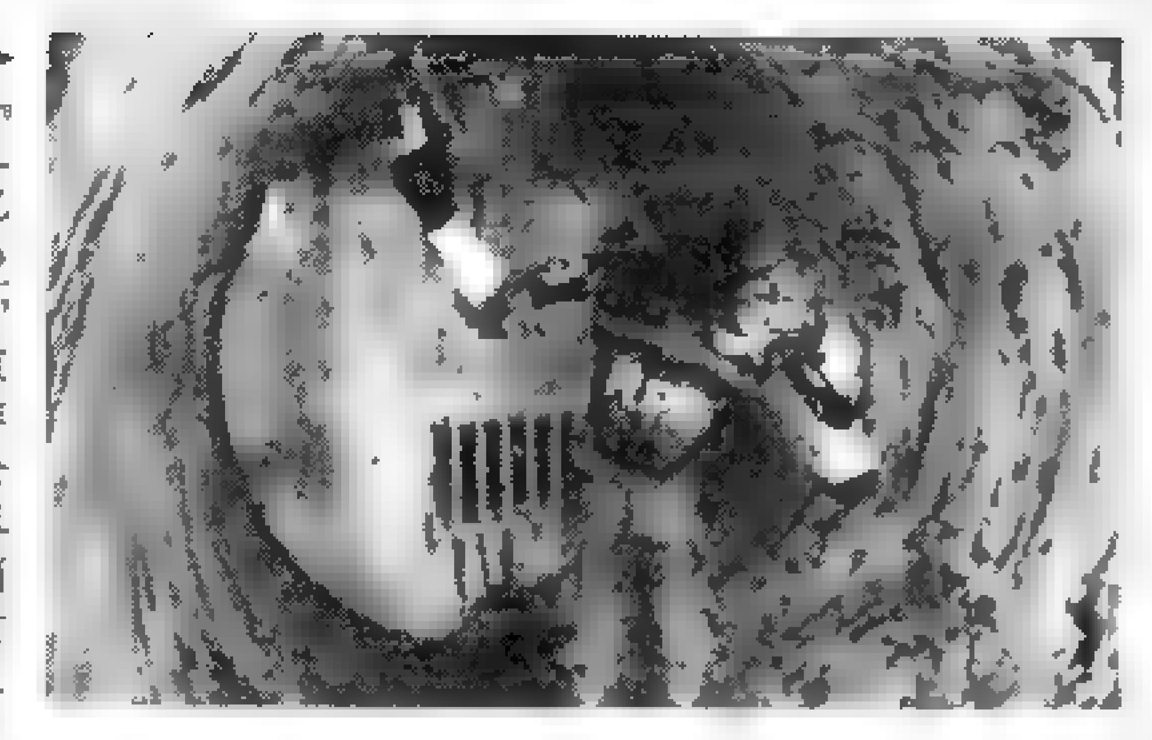

↑92 年面世的 VR 赛车

↑引入惊异的视点切替。

↑SCE 大作赛车"F1'97"。


↑岂容随意视点切替?

1998 年度前三季月别软件销量十佳



►「生化2」，该作全球销量巨大，卡普空着实尝到了制作家用游戏的甜头，厂商对此类作品已是轻车熟路，但玩家会否继续买账呢？

进入 98 年，自“樱 2”、“完结篇”之后，SS 基本出局(我国玩家后来却玩到了土星版的“仙剑”)N64 的销量虽无法与 PS 相比，但凭着山内溥的经典判断，“绝大多数游戏都是‘垃圾’游戏，玩家对此已深感厌烦。任天堂要限制软件数量，确保其质量”，结果，11 月 21 日发售的“塞尔达传说～时之笛”，销量超过 106 万，这极大的带动了 N64 硬件销量。事实上，DC 发表后，索尼便将狙击目标锁定在 N64。

1998 年 1 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	生化危机 2	CAPCOM/PS/AVG	1293976	1/29
2	GT 赛车	SCE/PS/RAC	600682/1519163	97/12/23
3	命运传说	NAMCO/PS/RPG	293468/866071	97/12/23
4	陆行鸟不思议迷宫	史氏/PS/RPG	252951/1058887	97/12/23
5	桃太郎电铁 7	HUDSON/PS/TAB	252797/707397	97/12/23
6	FORMULA1 97	TAITO/PS/SLG	252725	1/15
7	古惑狼 2	SCE/PS/ACT	240711/627765	97/12/18
8	大家的高尔夫	SCE/PS/SPG	192120/1468049	97/7/17
9	电车 GO!	TAITO/PS/SLG	189070/620605	97/12/18
10	伤感涂鸦	NEC/SS/SLG	159137	1/22

1998 年 2 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	生化危机 2	CAPCOM/PS/AVG	681662/1975638	1/29
2	异度装甲	史氏/PS/RPG	6680535	2/11
3	GT 赛车	SCE/PS/RAC	317353/1836516	97/12/23
4	职业棒球会创造	世嘉/SS/SLG 经营	143240	2/19
5	Q 版赛车 3	TAKARA/PS/RAC	117649	2/19
6	纵情跳跃	ENIX/PS/ACT	108171	1/29
7	长野冬奥会	KONAMI/PS/SPG	89762/249170	97/12/18
8	电车 GO!	TAITO/SS/SLG	86134/706739	97/12/18
9	炸弹人世界	HUDSON/PS/ACT	79766/146081	97/1/29
10	V6－计划	GE/PS/SLG 育成	78559	2/26

1998 年 3 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	铁拳 3	NAMCO/PS/FTG	726494	3/26
2	寄生前夜	史氏/PS/RPG	586349	3/29
3	GT 赛车	SCE/PS/RAC	234264/2070780	97/12/23
4	生化危机 2	CAPCOM/PS/AVG	179625/2155263	1/29
5	武士之刃 2	史氏/PS/FTG	177147	3/12
6	异度装甲	史氏/PS/RPG	145972/826507	2/11
7	天诛	SME/PS/ACT	138929/216773	2/26
8	斗魂列传 3	TOMY/PS/FTG	127424	3/26
9	EVE THE LOST ONE	IMAGINEER/SS/AVG	116189	3/12
10	实况棒球 5	KONAMI/64/SPG	98624	3/26

1998 年 4 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	机器人 F 完结篇	BANPRESTO/SS/AVG	379264	4/23
2	樱大战 2(特典)	世嘉/SS/AVG	322015	4/4
3	铁拳 3	NAMCO/PS/FTG	263470/989964	3/26
4	寄生前夜	世嘉/SS/SLG 经营	259985/846334	3/29
5	世界体育馆 2	TAKARA/PS/RAC	134093	4/29
6	高达.基连野望	ENIX/PS/ACT	131345	4/9
7	GT 赛车	SCE/PS/RAC	107967/2178747	97/12/23
8	樱大战	世嘉/SS/AVG	90869	4/4
9	新世纪钢铁女友	GAINAX/PS/AVG	72089	4/16
10	龙之力量 Ⅱ	世嘉/SS/S.RPG	52123	4/2

1998 年 5 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	FIFA 世界杯之路 98	EA 史氏/PS/SPG	247113	5/14
2	世界体育馆 2	NAMCO/PS/SPG	223853/357946	4/29
3	实况世界足球 3～98	KONAMI/PS/SPG	174182	5/28
4	寄生前夜	史氏/PS/RPG	94865	3/29
5	铁拳 3	NAMCO/PS/FTG	91687/1081651	3/26
6	双界仪	史氏/PS/ACT	77350	5/28
7	KOF97	SNK/PS/FTG	72031	6/28
8	机器人 F 完结篇	BANPRESTO/SS/SLG	68730/447994	4/23
9	GT 赛车	SCE/PS/RAC	66067/2244814	97/12/23
10	STOLEN SONG	SCE/PS/ACT	45048	5/21

1998 年 6 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	实况世界足球 3～98	KONAMI/PS/SPG	443108/617290	5/28
2	XI	SCE/PS/PUZ	252711	6/18
3	FIFA 世界杯之路 98	EA 史氏/PS/SPG	190976/438089	5/14
4	职业 J 联盟足球监督	アクセラ/PS/SLG	144275	6/18
5	DOUBLE キャスト	SCE/PS/AVG	117257	6/25
6	足球 RPG	ENIX.世嘉/SS/RPG	101408	6/25
7	爆走卡车传说	HUMAN/PS/RAC	80625	6/25
8	实况世界足球～98	KONAMI/N64/SPG	77631	6/4
9	口袋战士	CAPCOM/PS/FTG	68528	6/11
10	98 世界杯～胜利之路	世嘉/SS/SPG	59731	6/11

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	武藏传	史氏/PS/RPG	579275	7/16
2	实况棒球98开幕版	KONAMI/PS/SPG	322047	7/23
3	星海传说	ENIX/PS/RPG	255756	7/30
4	XI	SCE/PS/PUZ	243139/495850	6/18
5	爆走卡车传说	HUMAN/PS/RAC	218014/298639	6/25
6	实况世界足球3-98	KONAMI/PS/SPG	174291/791581	5/28
7	DOUBLE キセスト	SCE/PS/AVG	142930/260187	6/25
8	拥抱季节	SCE/PS/AVG	137520	7/23
9	私立法律学园	CAPCOM/PS/FTG	98076	7/30
10	游☆戏☆王	KONAMI/PS/SLG	82539	7/23

1998 年 8 月 软件销售排行

位	TITLE	厂商/机种/类型	销量/累计	发售日
1	SD 高达 G 世代	万岱/PS/SLG	514243	8/6
2	口袋妖怪	任天堂/N64/ETC	400062	8/1
3	星海传说	ENIX/PS/RPG	288395/544151	7/30
4	实况棒球98开幕版	KONAMI/PS/SPG	246417/568464	7/23
5	BH2 振动版	CAPCOM/PS/AVG	173529	8/6
6	XI[SAI]	SCE/PS/PUZ	144922/640772	6/18
7	GUN BARRAL	NAMCO/PS/STG	142616	8/6
8	游戏王	KONAMI/PS/SLG	124909/207448	7/23
9	私立法律学园	CAPCOM/PS/FTG	119268/217344	7/30
10	武藏传	史克威尔/PS/AR	107049/686324	7/16

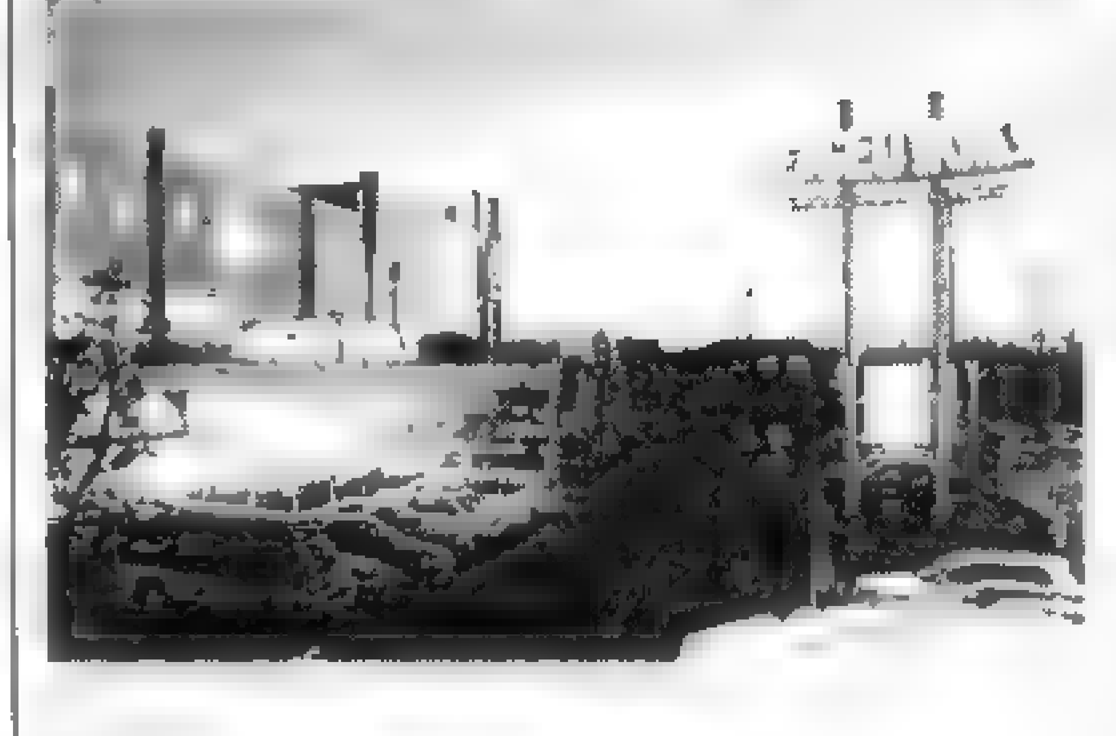
日本街机厂商的主题公园

在日本能够建立大型游戏机中心的街机商不少，其中像世嘉、NAMCO、TAITO、SNK 等具备一定实力的公司，也都有自己的主题公园。

主题公园在概念上不同于街机中心，街机中心只要摆上许多台街机就可以了，是个大的“机厅”。而主题公园(THEME PARKS)的要求就要高得多。首先，街机中心的对象往往是机迷，而机迷当中女性玩家所占的比例较小。街机厅中只有少量的抓娃娃机和贴纸机可以面向女性，体感机无法长久吸引非机迷。而主题公园却必须提供一个积极健康向上的游乐环境。因为它面对的将是小孩子、中年人、包括长辈在内全家一起来娱乐的人，当然也包括青年机迷。

主题公园要求娱乐环境舒适，窗户的采光要好，各种设备要特别安全，空气要经常更换。主题公园的占地巨大，要有停车场，里面最好还有提供玩家饮食和休息的地方。总的说来，主题公园最重休闲，里面多为一些虚拟现实的巨型设备，以及狂欢类的儿童设备。这些设备就要由开设主题公园的厂商自行设计制造，而在这方面有经验的厂商很少。日本知名的主题公园有，世嘉的 JOYPOLIS，NAMCO 的 WONDER EGG，SNK 的 NGO WORLD 等，它们在日本各地都有设立。

SNK 公司也有主题公园

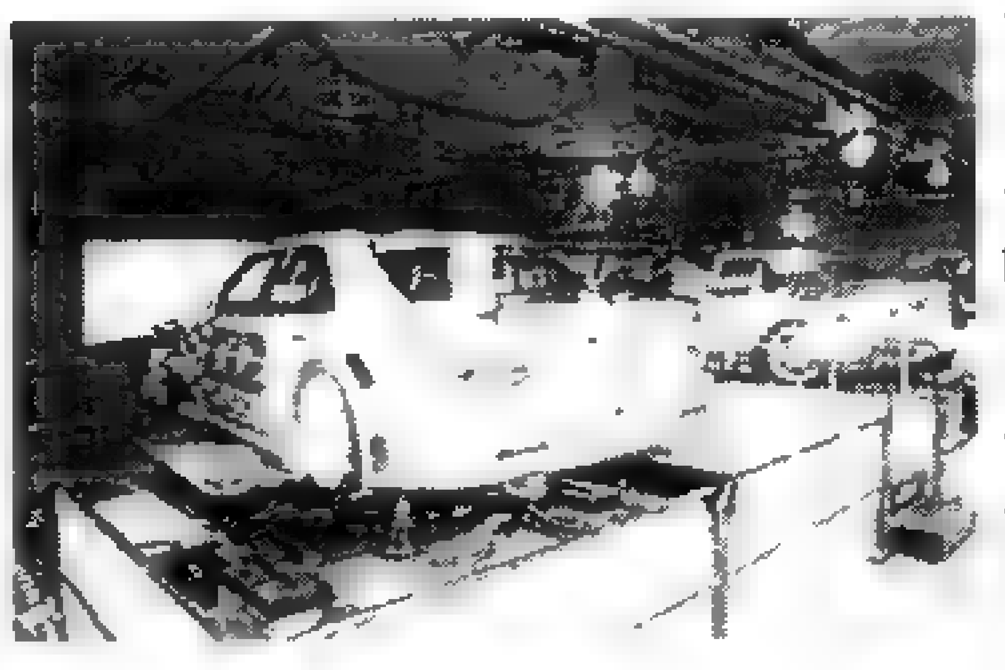


←这是 NGO WORLD 外景。95 年 12 月开设，规模很大，里面有 SNK 独自研发的大型迷幻保龄球道、啤酒屋和卡拉 OK 不在话下，该主题公园有日本最大的室内娱乐场地。

←NGO LAND 则是 92 年便开设的大型街机中心，面向 SNK 迷。

↑这是世嘉在 97 年 9 月 11 日新开张的 JOYPOLIS，地点则是京都车站大厦的 JR 京都伊势丹，如果把日本国内外全算上，这是世嘉开设的第 9 个主题公园。我国伊势丹或 SOCO 内则只有街机厅。

↓京都伊势丹内的 JOYPOLIS 内，一共设置了 10 种大型的娱乐设施，其中有 7 种是初次对外公开的。比较引人注目的有，在大自行车上乘座两人，然后按巨型屏幕上的跑道来前进的“双人协力车赛”，世嘉“房车冠军赛”的完全体感实车，以及可透过屏幕看到 CG 描绘的鱼的“虚拟水族馆”等。除了大型设备，普通街机体感机及赠奖机器等，也有不少。长于机械的世嘉也有完全模拟 HALF PIPE 滑雪的大型机动设备，另外像两个人座在轨道车上进行“RAIL CHASE”等，均十分刺激。



一起走过的日子

R.E.D

第一次与编辑部(准确地说,应该是编辑部的前身)接触,大约是六、七年前的事了。那时正在读大二,偶然看到了一则关于征集游戏创意的广告,当时正是我玩FC最疯狂的时期,自以为玩了那么多游戏,攒一两个创意那还不容易,于是便欣欣然地投奔根据地,于是就在"集中营"里遇到了龙哥、老D等兄弟。

后来游戏没有编成,《集中营》却诞生了。现在回过头来看看头几本《集中营》,内容还是比较的贫瘠。但是她的意义在于,在当时人们还把电子游戏视作洪水猛兽,不入流品的低级娱乐的社会环境下,敢于创时代之先,为这种新兴的文化形式正名和摇旗呐喊。而对于我个人来说,与编辑部的接触也应该算是人生中的一个不大不小的转折。记得还是在编辑部,我第一次玩到MD,那时的我,满脑子还是"魂斗罗"、"双截龙"什么的,根本不知道还有MD、SFC等玩意儿,当时玩MD的感觉大概就和现在能玩到DC差不多吧。也是在那个时候,第一次看到日本、港台的游戏书籍,第一次知道什么叫RPG、SLG,第一次发现游戏这种"不入流品"的东西还能衍生出很多有意思的文化现象。那时我想,毕业以后要是能当个游戏策划、角色设定人员或是插图画家之类的该多有意思。

《集中营》创立后在杂志上刊登的第一幅作品,是为《集中营2》中的《吞食天地攻略》所作的题图。那以后作了一些插图的工作(由于水平所限,也有不少画得很糟糕的,还请大家多多包涵啦)。正因为如此,对游戏插图、角色设定以及游戏背景设定等发生了浓厚的兴趣。所以也可以说,是编辑部对我进行了游戏的启蒙。如果没有和编辑部接触的这段时光,我对游戏的认识和一些审美取向,可能与今天会有很大不同。

不知不觉间,与杂志社同仁共同走过的时光已有五年,其间经历了从FC到MD、SFC以及SS、PS甚至DC的波澜起伏,经历了杂志社的四次搬家,也经历了编辑部的数度人员变动。早年与瘦小的老D一起讨论游戏创意,与龙哥一起聊游戏的变化发展的情景,都还历历在目。后来逐渐认识了超级路痴兼格斗铁人阿KING、硬件狂人特工黄、软体动物汪寅,以及今天的小天天、PERFECT;当然还有那个スーパー变态的バカ＆・D。再加上常在编辑部遇到的一些撰稿人比如AKIRA啦,叶展、叶丁兄弟啦(其实叶展与我是中学同班、大学校友哦),还有一些从未见过面的撰稿人象叶伟、雪鹰等。常常想如果有机会大家能够聚一次那该有多好。

与五年前相比,今天的玩家可算是幸福的了。街机市场趋于健全,各种游戏专卖店也有了很多,虽然比起游戏天国日本或是港台还差得很远,但整个社会对游戏的看法和态度较之从前已有了较大的改观。在这中间,《电软》所起的作用是不可忽视的。记得在创刊号上曾有一句话说是要作大陆游戏杂志的龙头老大,我想更重要的是发挥"老大"的作用,帮助中国电玩市场走向成熟和健全,更有效地传播电玩文化,这也是全国玩友所希望的吧。

最后想谈一点我对玩游戏的看法。现在"游戏是一种新的文化艺术类型"这一观点已被多数人认同,玩游戏,与听音乐、读小说、看漫画、欣赏电影一样,正成为许多青少年文化生活的重要组成部分。可以肯定,游戏与建筑、绘画、音乐等并列而成为"第九大艺术门类"也只是时间早晚的问题。那么何为文化艺术呢?可以看作是一种"生存必需以外的东西"。既然不是生存必需,我认为不妨以一种超脱一些的态度来对待游戏。玩游戏还是贵"精"不贵"多",有意识地选择各种类型游戏的精品来玩,远比不加选择地玩效果要好。如果玩得太滥,有一种可能是沉迷其中而不能自拔,或者是成为"麻木的游戏者",玩游戏成了一种例行公事,甚或会成为一种负担。在这种麻木的状态下,就很难再体会到游戏所应带来的感动。毕竟,过于贪吃也会吃倒胃口呢。当然,这仅仅是我的一点建议,诸位作为参考吧。好啦,好啦,!

R.E.D 张雷冬 99年4月27日

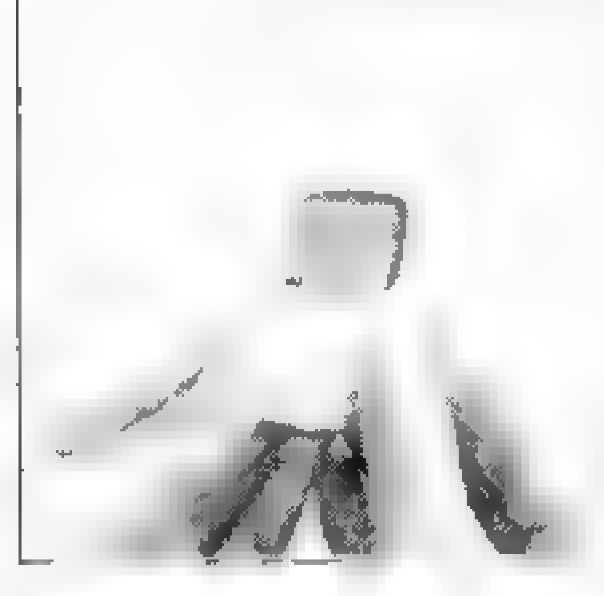
GAME 业界大事记(第三部分)

1999 年:二十一世纪的游戏

1999 年每月大事记

1月

▶23 日，PS 主机的 PDA 系统"POCKET STATION"发售，玩家购买十分踊跃，一度造成缺货


▲仍日是索尼风格，技术高（采用 32 位 RISC 晶片），体积却小得不可思议

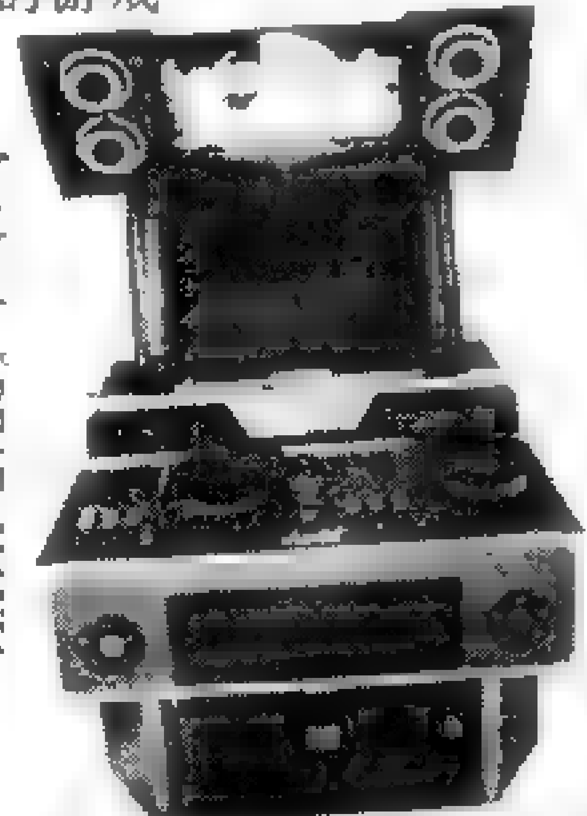
2月

▶香港歌星王菲应邀为史克威尔的"FF8"演唱主题歌。据说该游戏制作人很喜欢王菲的歌。王菲所得酬金在百万美元左右

▶2 月上旬，DC 出荷量达 65 万台

▶11 日，PS《最终幻想Ⅷ》发售。此前的预定量估突破 200 万本。当天发售超过 218 万本，至 14 日，"FF8"足超过了 250 万本。该游戏发售当周，PS 主机销量被明显拉动。

▶17～18 日，AOU 展在幕张举行，街机商再度云集。其中大放异彩的是，KONAMI 的音乐 DJ 和模拟演奏乐器(舞蹈)类型的游戏


→这是「BEAT MANIA 3RD 版」KONAMI 后来还推出了模拟架子鼓和模拟吉他演奏的游戏。

▶卡普空宣布正在制作街霸系列最新作《STREET FIGHTER Ⅲ－3RD STRIKE》，预定夏天发售

3月

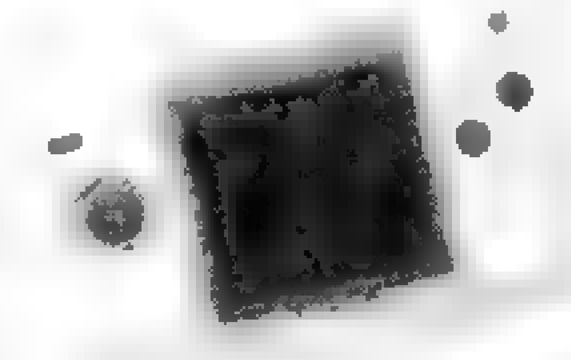
▶2 日，SCEI 宣布其 128 位元 PS 后继机的基本性能，其主要特征是使用了 DVD－ROM，并可向下兼容 PS，多边形能力则是"6600 万个/秒"

▶4 日，BANDAI(万代)公司正式发卖其 16 位元掌机"WONDER SWAN(神奇天鹅)"，同时发售的软件有"GUNPEY"、"陆行鸟之不思议迷宫 WS 版"两款

▶11 日，WARP 的 DC 专用游戏《REAL SOUND2》发售，仍然是"闻声不见人"的作品。本作原定于土星上发售

▶11 日，NAMCO 宣布其为 DC 制作的首款游戏为街机移植作《SOUL CALIBUR》

▶19 日，SNK 推出 NGP 彩色掌机。许多大公司如 SCE、NAMCO 表示愿意提供自己的游戏给 NGP，而 CAPCOM 也表示加入


▶彩色主机率先实现 SNK 与卡普空的合作计划

▶19～21 日，99 春东京游戏展(TGS)在千叶县幕召开，世嘉借此机会为 DC 展开强力宣传攻势

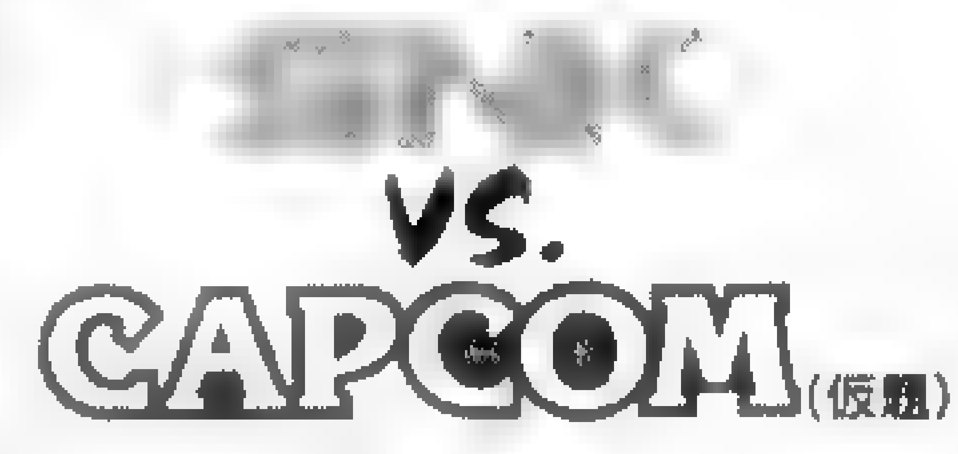
▶25 日，世嘉开设 DC 租赁业务，这种供出租的 DC 有专用手提箱，主机功能被删减，但随机的两盘软件"索尼克"和"拉力 2"都竭尽发挥硬件本领之能事，世嘉此举的目的亦在于此。租用两天 DC 仅需 500 日元

▶月底，DC 的出荷量达一百万

▶彩色 GB 出荷量超过 300 万台

4月

▶卡普空和 SNK 约定，相互向对方提供自己的全部角色。先由 SNK 制作部 NGP 彩色机专用的"SNK VS. CAPCOM"，是大头版的；而 CAPCOM 按计划在夏天推出一部"CAPCOM VS. SNK"的正统派格斗游戏，预定在 DC 主机上。但是后者会否推出街机版则没有表明。这是日本两家最大的格斗游戏厂商的首度合作，被称为"梦之合作"



↑由于两家在街机上的竞争十分激烈，因此这次的合作令人稍觉意外。但从中也可以看出"合作"似乎已成为当前潮流

▶NAMCO 的格斗代表作《铁拳》发表了系列最新作"铁拳 TAG TOURNAMENT"，使用 SYSTEM12 基板

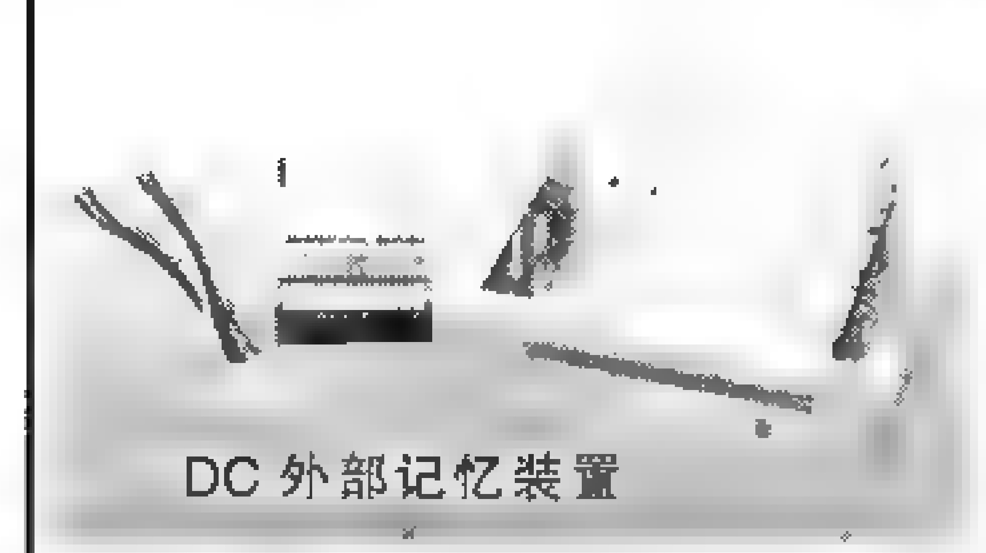
↙由于仍使用"铁拳Ⅲ"的基板，新作只是增加了人物

▶任天堂公司出品的 N64 软件《塞尔达传说．时之笛》荣获 98 年度 CESA 组织评选的最佳游戏大奖

←任天堂的这部作品明显刺激了 N64 的销量。

▶KONAMI 的街机热作《BEAT MANIA》DJ 模拟机，推出"4th MIX"版

▶世嘉正式宣布 DC 用提升装置：


DC 外部记忆装置

↑这属于周边，不影响主机多边形性能。IOMEGA 公司研制的“ZIP100MB”驱动器。该装置可令 DC 拥有更多的记忆容量，并方便上网

▶美版 DC 发售日决定！SEGA 将于 99 年 9 月 9 日在美国发售 DC，价格为 199.99 美元。而欧洲 DC 将于 9 月 23 日发售，英、法、德、西各国的售价各不相同，但都比美国要高一些

▶世嘉斥千万英磅巨资对英格兰足球超级联赛一流球队阿森娜进行赞助，原先的赞助商是日本 JVC 公司。由于此种赞助一般都要持续数年，故对提升厂商人气益处较大

▶耐克球衣印有「SEGA」

5月

▶12～15 日，美国洛杉矶举办 E3 这是世界范围内最大规模的电子游戏展示会

▶在日本的东京都，家用游戏界的巨人任天堂公司与全球家用电器王者松下公司举行记者招待会，任天堂山内社长与松下森下洋一会长出席，向各界公开 N64 后继机细节

▶14 日，任天堂彩色 GB 降价，由原来的 8900 日元降至 6800 日元

99 年杂志大事记

1月

●杂志彩页增加到 36 面，黑白 80 面定价 8.40 元

●用大量篇幅介绍上海“98 亚洲娱乐休闲设备展览会”

●用大量彩页全面介绍 DC 硬件及软件大作

●“春节图书收藏大行动”展开，凡邮购图书免费赠送《收藏纪念版》，该书 272 面，限量印刷，内容包括两部分：(一)游戏业超级争霸战，(二)游戏机硬件解析

2月

●本刊记者对 NAMCO 社长中村雅哉采访记

●本刊记者对世嘉原社长中山隼雄采访记

●本刊记者对 CAPCOM 公司海外部主管人员及美国游戏机协会行政主管采访记

●98 年度“中国电玩榜”抽奖结果公布，30000 元奖品名花有主，为鼓励更多读者参与，99 年奖金增加一倍

●特稿：游戏帝国走向崩溃的序幕

3月

●本刊记者应索尼电脑娱乐邀请参观日本东京’99 春季游戏展，并参观访问索尼电脑娱乐公司(SCEI)

●上海雪鹰撰文“少女情怀总是诗”，谈少女游戏及漫画

●国内第一本全面介绍漫画、动画、游戏互动关系的专著《MAGIC 地带》上市，引发抢购热潮。无论内容、装帧、印刷、版式均为上乘之作，代表了国内青少年流行文化的最高水准

●公布 98 年国内外业界大事记

4月

●《杂志创刊五周年纪念特辑》制作公布，并面向社会征稿。为回报读者，特设 16 万元大奖

●叶展自美国发回的特稿：“美国电子游戏分级制度简介”，首次向国内读者介绍国外游戏分级的标准及办法

5月

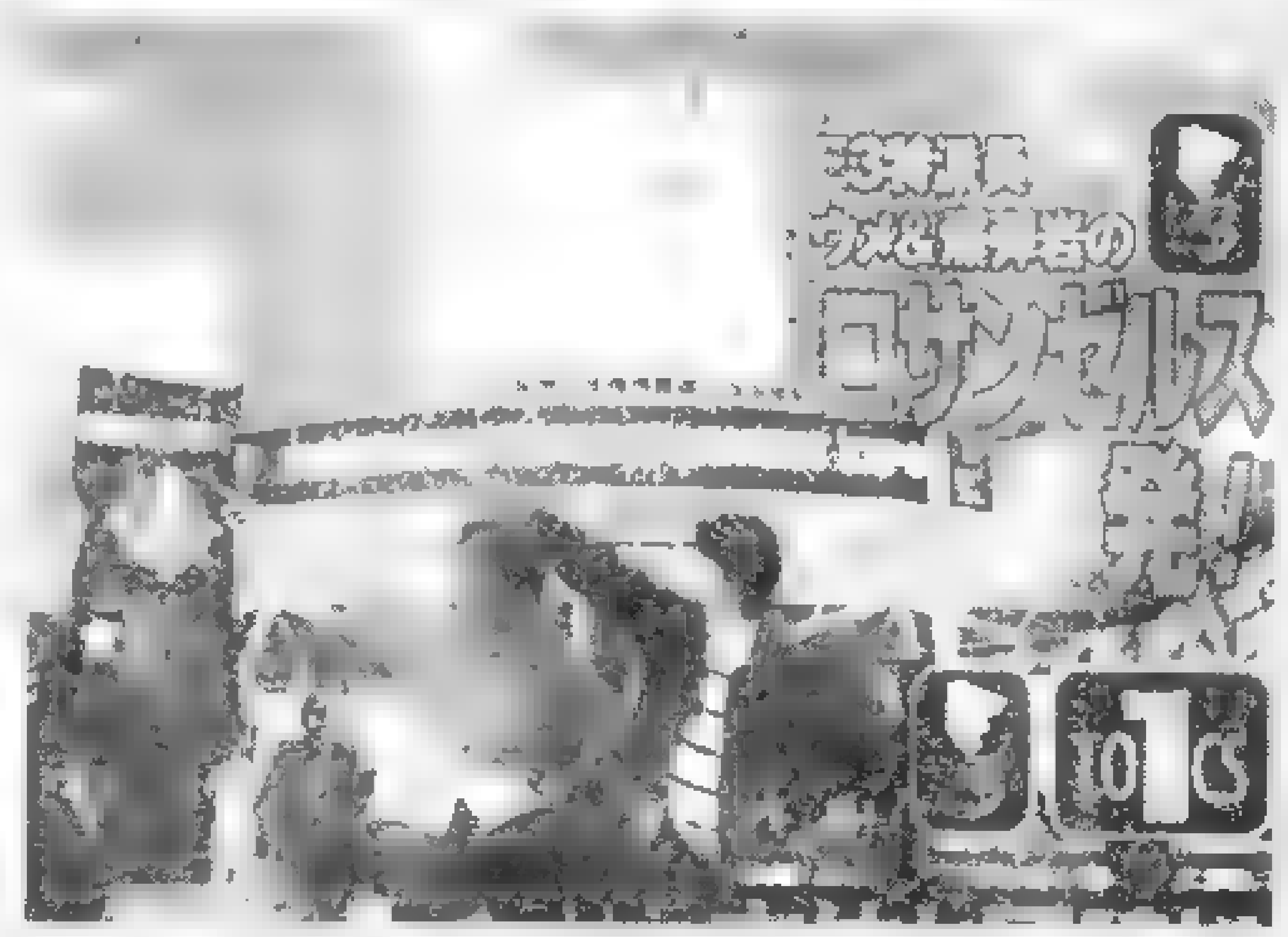
●杂志长篇介绍“东京春季电玩展”的盛况及相关报道，包括大量现场图片

●讨论 PS2 公布后对游戏业的影响，杂志刊登了几篇有份量的论文，包括叶展的“索尼震惊了世界”和王骏生的“新世纪最危险的游戏”等文

●另类文章“虎豹之争与虎豹之像”

●“新版图书密集大轰炸”开始，杂志决定在 5－6 月推出六本新书，包括《’99 秘技宝典》、《绝对 GB 读本》、《三栖人》等重磅炸弹，并赠送《收藏纪念 2》

1999 年的 E3 展



↑因参展厂商众多，E3 的组织者每年都要提供面积非常之大的展馆，这其中又以任天堂、世嘉、索尼三家公司各自布置的摊位最大。由于七世代光碟机面临更新换代，本届 E3 无疑成为了新一轮主机大战的转折点。上图建筑上的人像是 DC 的广告，那人眼睛里是 DC 旋涡标志。

对于全球的电子娱乐业界非常重要的“ELCETRONIC ENTERTAINMENT EXPO”，简称为 E3展，这一年是第 4 届（下届将在旧金山），前来参展的厂商多达 400 社以上，展出的游戏则约 1600 余种。本届展会上的话题主要集中在距欧美正式发售日愈发迫近的 DC 上。正是由于 E3 展的影响巨大，各厂商都乐于借此机会发表一些重要消息。

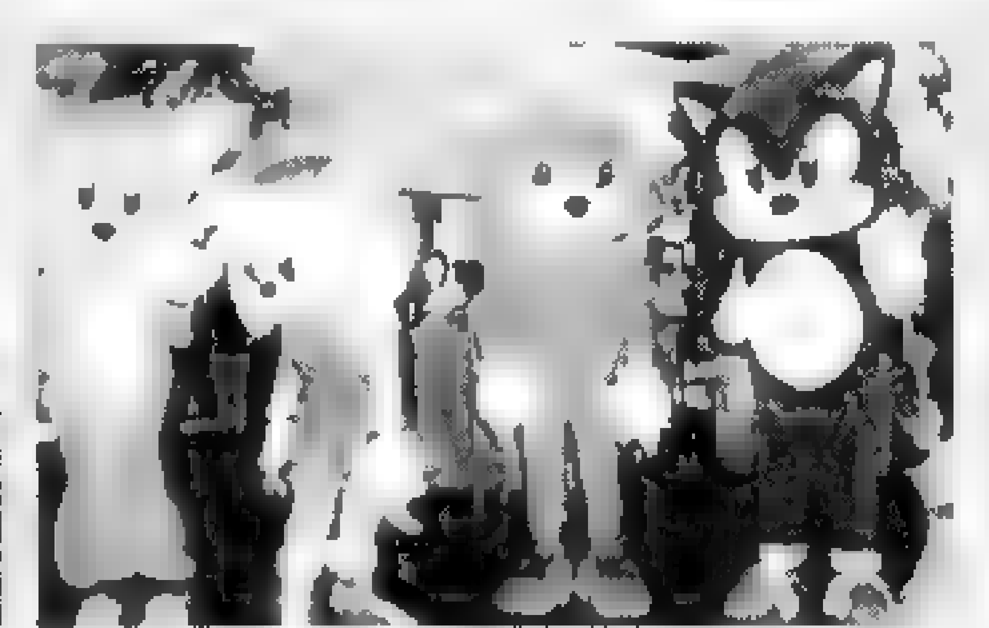
1999 年 E3 展,各方自有高招

A:索尼阵营,稳扎稳打

从左图可以发现，SCE 的展台很气派。巨大的偶像角色模型向参观者"致意"，厂家大打"品牌"牌，尽显王者之风。为了牵制对手，索尼方面将与 PSX2 同级别的电脑也展示出来，可惜玩家无法识得庐山真面目，展会上只是向玩家播放 PSX2"GT 赛车" DEMO 画面，但玩家已可操纵赛车。阵营内部支援厂商的 PS 新作纷纷亮相，品质普遍较高。受到注目的有"GT2"、"BIO3"、"天诛 2"等名作续篇。其中"天诛 2"预定于 2000 年春天发售，PS 还将移植一部分 PC 大热门游戏。史克威尔则展出了美版 PS"FF8"，同时表示美版 PC"FF8"将于秋天发售。与日本类似，该公司展台前人流不断。NAMCO 方面，恰逢 PACMAN 诞生 20 周年，PS 上将推出"PACMAN WORLD"这款 3D 动作游戏，不过这游戏先要面向美国。

CSK 集团大川功出席

SOA 总裁与流通业者

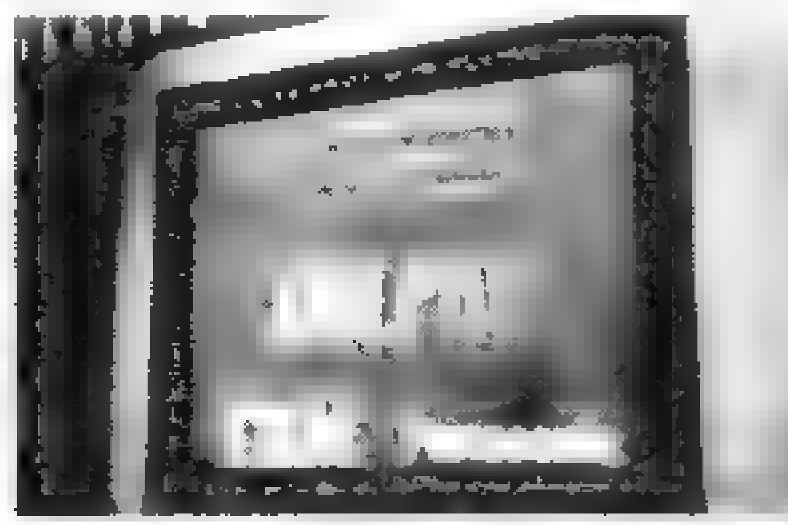

←索尼克也在 E3 出现。

STOLAR SOA 总裁

B:世嘉方面,磨拳擦掌

SOA 对本届 E3 准备充分，展位豪华。世嘉企业集团的会长、社长亲赴美国。SOA 社长 BERNARD.STOLAR，会长毛家敬郎先生并举行了紧急招待会。据 SOA 指出，美版 DC 至 2000 年 3 月将以出荷 150 万台为目标，美国玩家已经预约了 25 万台，9 月 9 日最低 SOA 将出荷 50 万台，这是对原计划进行上方修正的结果。因为"玩家和软件厂商的反应在预想以上"。具体到战术执行，SOA 收买了美国 VISUAL CONCEPT，该社是制作体育游戏的超实力公司。SOA 同时获得了重要第三方支持，E3 上 KONAMI 等厂商公布了"恶魔城"等一大批新作。美版 DC 将配 56K 的 MODEM，16 个软件与主机同时发售。

↑DC 以主机低价，游戏高质丰富来决战。


↑任天堂阵营中多了 IBM 和松下电器，后者主要提供 DVD 光驱

C:任天堂,杀出黑马

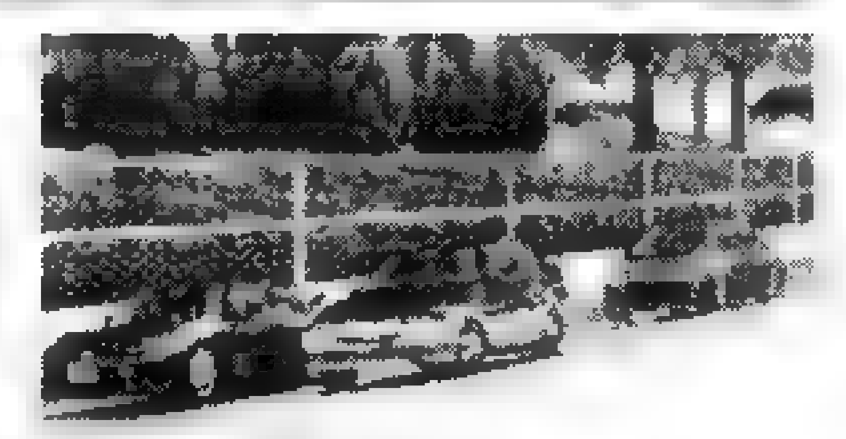
任天堂在 E3 上以 N64 的"STAR FORCE RACER"和 GB 的"口袋妖怪"为主打，人气热烈。同时发表了代号 DOLPHIN 的 DVD 新主机，其 CPU 采用 IBM 公司的 400MHz POWER PC ARCHITETURE 改进型的"GEKKO"芯片，图像处理器则是任天堂与美国 ArtX 公司共同研制。预定 2000 年末发售。

业界大事记至此结束！后面大家看到的是 95/9 ~ 98/8 的 DATA BOOK！

责编小天天

95/9～98/8 累计销量最大的 100 款软件(1～50 位)

名次	名称	厂商	机种	类型	销量	发售日
1	最终幻想Ⅶ	SQUARE	PS	RPG	3468607	97/1/31
2	GRAN TURISMO(GT 赛车)	SCE	PS	RAC	2374185	97/12/23
3	生化危机 2	CAPCOM	PS	AVG	2298814	98/1/29
4	德比赛马	ASCII	PS	SLG	1828623	97/7/17
5	大家的高尔夫	SCE	PS	SPG	1756423	97/7/17
6	勇者斗恶龙Ⅵ～幻之大地	ENIX	SFC	RPG	1679188	95/12/9
7	口袋妖怪(红 VER.)	NINTENDO	GB	RPG	1582549	96/2/27
8	口袋妖怪(绿 VER.)	NINTENDO	GB	RPG	1525789	96/2/27
9	铁拳 2	NAMCO	PS	FTG	1435221	96/3/29
10	生化危机	CAPCOM	PS	AVG	1404152	96/3/22
11	最终幻想.战略版	SQUARE	PS	S.R	1339837	97/6/20
12	VR 战士 2	SEGA	SS	FTG	1268202	95/12/1
13	ARC THE LAD Ⅱ	SCE	PS	RPG	1221079	96/11/1
14	陆行鸟 不可思议迷宫	SQUARE	PS	RPG	1181344	97/12/23
15	铁拳 3	NAMCO	PS	FTG	1161910	98/3/26
16	SAGA FRONTIER	SQUARE	PS	RPG	1031815	97/7/11
17	PARASITE EVE(寄生前夜)	SQUARE	PS	RPG	1011819	98/3/29
18	命运传说	NAMCO	PS	RPG	965280	97/12/23
19	PARAPA THE RAPPER	SCE	PS	ACT	952798	96/12/6
20	RADGE RACER	NAMCO	PS	RAC	898773	96/12/3
21	超级任天堂勇者斗恶龙Ⅲ	ENIX	SFC	RPG	888722	96/12/6
22	异度装甲	SQUARE	PS	RPG	886498	98/2/11
23	电车 GO!	TAITO	PS	SLG	882170	97/12/18
24	桃太郎电铁 7	HUDSON	PS	TAB	870363	97/12/23
25	实况足球胜利 11 人 98 法兰西	KONAMI	PS	SPG	845564	98/5/28
26	山脊赛车 REVERLUTION	NAMCO	PS	RAC	797791	95/12/3
27	怪物农场	TECMO	PS	SLG	793300	97/7/24
28	PUYOPUYO 通决定盘	COMPILE	PS	PUZ	782156	96/11/15
29	超级大金刚 2	NINTENDO	SFC	ACT	773412	95/11/21
30	IQ 大挑战	SCE	PS	PUZ	752905	97/1/31
31	古惑狼 2	SCE	PS	ACT	752289	97/12/18
32	马里奥赛车 64	NINTENDO	PS	RAC	742792	96/12/14
33	ARC THE LAD	SCE	PS	RPG	731316	96/7/12
34	实况棒球 97 开幕版	KONAMI	PS	SPG	715715	97/8/28
35	超级马里奥 RPG	NINTENDO	SFC	RPG	714580	96/3/9
36	武藏传	SQUARE	PS	RPG	686324	98/7/16
37	超级大金刚 3	NINTENDO	SFC	ACT	676440	96/11/23
38	街头霸王 ZERO2	CAPCOM	PS	FTG	673330	96/8/9
39	古惑狼	SCE	PS	ACT	649399	96/12/6
40	XI[SAI]	SCE	PS	PUZ	640772	98/6/18
41	生化危机强化版	CAPCOM	PS	AVG	640571	97/9/25
42	浪漫沙加 3	SQUARE	SFC	RPG	639499	95/11/11
43	德比赛马 96	ASCII	SFC	SLG	624438	96/3/15
44	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA	PS	FTG	619960	96/12/21
45	TOBAL NO.1	SQUARE	PS	FTG	595961	96/8/2
46	SEGA RALLY CHAMP.	SEGA	SS	RAC	595836	95/12/29
47	ACE COMBAT2(王牌 2)	NAMCO	PS	SLG	581938	97/5/30
48	实况棒球 98 开幕版	KONAMI	PS	SPG	568464	98/7/23
49	WORLD STADIUM EX	NAMCO	PS	SPG	562688	96/7/26
50	BREATH OF FIRE3(龙战士)	CAPCOM	PS	RPG	561673	97/9/11



■《GT 赛车》

在这 100 款销量最大的软件中，各种游戏类型在全部软件总销量中所占的比例：

●RPG/32%，FTG/11%，SLG/10%，RAC/10%，SPG/8%，AVG/8%，ACT/7%，S.RPG/5%，PUZ/3%，STG/2%，ETC/4%

第一名是 FF7，巨大的销量表明日本人对 RPG 的偏好。该作品在发卖前发动了强大的广告攻势，而软件也接受预定，采用了“便利店发卖”形式。除了以前的 FANS，在争取一般玩家方面也获得了成功。

第六名“勇 6”，销量 167 万本是根据小卖店提供的数字，实际销售本数还要高。由于本作的定价在 10000 日元以上，几达 SS 与 PS 光碟的 2 倍，而 ENIX 公布的数据是 320 万本，的确令人吃惊。

在消费者中非常出名的“口袋妖怪”系列，真正带动了 GB 的销量。其长达 26 个月雄踞销售榜上。直至 98 年 7 月“口袋妖怪.皮卡秋”登场，销量仍不减，在小学生中间引发热潮。皮卡秋形成一种社会现象。

■《陆行鸟之不思议迷宫》

95/9～98/8 累计销量最大的 100 款软件(50～100 位)

名次	名称	厂商	机种	类型	销量	发售日
51	心跳纪念品	KONAMI	PS	SLG	550934	95/10/13
52	WILD ARMS	SCE	PS	RPG	545536	96/12/20
53	星海传说～SECOND STORY	ENIX	PS	RPG	544151	98/7/30
54	FORMULA1	SCE	PS	RAC	540618	96/12/13
55	前线任务 2	SQUARE	PS	SRPG	539301	97/9/25
56	新超级机器人大战	BANPRESTO	PS	SRPG	531269	96/12/27
57	SD 高达 G 世纪	BANDAI	PS	SLG	514243	98/8/6
58	FIFA 世界杯之路 98	EAS	PS	SPG	508779	98/5/14
59	超级机器人大战 F	BANPRESTO	SS	SRPG	492912	97/9/25
60	女神异闻录	ATLUS	PS	RPG	491027	96/9/20
61	游戏中发现！！TAMAGOCHI	BANDAI	GB	育成	483401	97/6/27
62	最终幻想Ⅶ INTERNATIONAL	SQUARE	PS	RPG	481082	97/10/2
63	波波罗库罗斯物语	SCE	PS	RPG	479872	96/7/12
64	超级机器人大战 F 完结篇	BANPRESTO	PS	SLG	475593	98/4/23
65	DX 人生游戏(PS THE BEST)	TAKARA	PS	TAB	469545	97/3/20
66	SOUL EDGE	NAMCO	PS	FTG	464993	96/12/20
67	圣剑传说 3	SQUARE	SFC	RPG	461775	95/9/30
68	游戏中发现！TAMAGOCHI2	BANDAI	GB	育成	448762	97/10/17
69	WORLD STADIUM2	NAMCO	PS	SPG	442854	98/4/29
70	斗神传 2	TAKARA	PS	FTG	435201	95/12/29
71	超级马里奥 64	NINTENDO	N64	ACT	432771	96/6/23
72	街霸 ZERO	CAPCOM	PS	FTG	432520	95/12/22
73	J 联盟职业球会的创造！2	SEGA	SS	经营	432274	97/11/20
74	ENEMY ZERO	WARP	SS	AVG	430357	96/12/13
75	钟楼 2	HUMAN	PS	AVG	419504	96/12/13
76	超级桃太郎电铁 7	HUDSON	SFC	TAB	416025	95/12/8
77	口袋妖怪竞技场	NINTENDO	N64	娱乐	400062	98/8/1
78	Q 版赛车 VER.1.02	TAKARA	PS	RAC	392433	96/12/6
79	电脑战机 VIRTUAL ON	SEGA	SS	ACT	390287	96/11/29
80	DX 人生游戏 Ⅱ	TAKARA	PS	TAB	386455	97/7/24
81	爆走艺术卡车～男一匹梦街道	HUMAN	PS	RAC	385714	98/6/25
82	VIRTUA COP(连枪版)	SEGA	SS	STG	383781	95/11/24
83	第 4 次机器人大战 S	BANPRESTO	PS	SLG	381755	96/1/26
84	BEYOND THE BEYOND	SCE	PS	RPG	381429	95/11/3
85	PARLOR 专业柏青哥实机模拟	日本テレスト	SFC	TAB	376941	97/4/25
86	GRANDIA	GAME ARTS	SS	RPG	376535	97/12/18
87	BUSHIDO BLADE(武士之刃)	SQUARE	PS	FTG	372478	97/3/14
88	耀西的 STORY	NINTENDO	N64	ACT	366867	97/12/21
89	THE COMPANY	HUMAN	PS	经营	366183	97/3/28
90	HYPER 奥林匹克 IN 亚特兰大	KONAMI	PS	SPG	357896	96/6/28
91	FIGHTING VIPERS	SEGA	SS	FTG	353765	96/8/30
92	迷你四驱	ASCII	SFC	SLG	345189	96/12/20
93	PUYOPUYO SUN 决定盘	COMPILE	PS	PUZ	341771	97/11/27
94	星之卡比 超级 DELUX	NINTENDO	SFC	ACT	334508	96/3/21
95	耀西岛	NINTENDO	SFC	ACT	328516	95/8/5
96	樱花大战 2(初回特典版)	SEGA	SS	AVG	322015	98/4/4
97	新日本 PRO 摔角斗魂烈传 2	TOMY	PS	FTG	321483	96/12/20
98	机动战士 Z 高达	BANDAI	PS	ACT	320916	97/12/11
99	BOXER'S ROAD(拳师之路)	NEW	PS	SLG	320115	95/9/8
100	街霸 ZERO2	CAPCOM	SS	FTG	319381	96/9/14

第 51 名是“心跳回忆”，本作最早在 PC－E 上登场，PS、SS、SFC、GB 上也都有移植，算是个较为奇特的软件。虽然 SS 的软件曾经“分级”，可“心跳”系列在 SS 与 PS 上却都是一样的

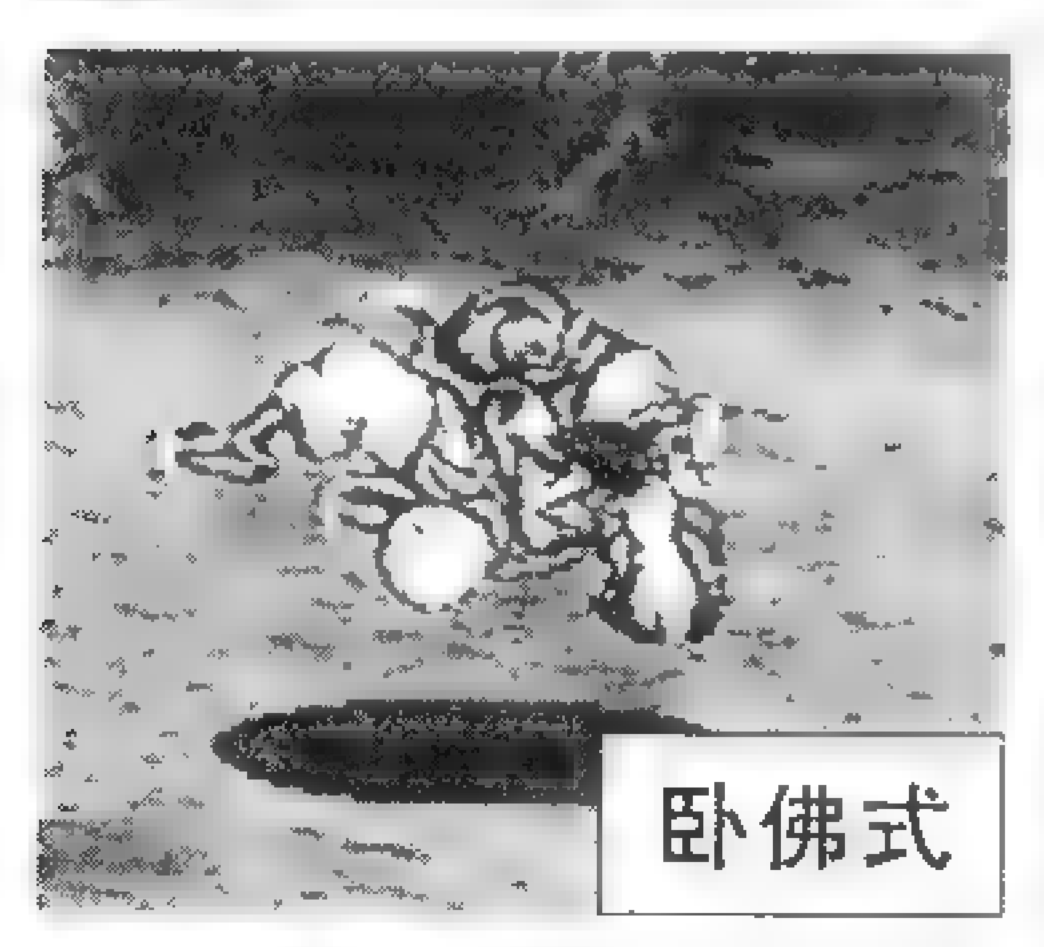
95/9～98/8 三年来，共发售了千余款软件，如果统计一下每月所发售的 TITLE 数，便可从中找到各公司和消费者在发卖以及选购软件时的淡旺季：

●1 月/71 本，2 月/90 本，3 月/152 本，4 月/100 本，5 月/71 本，6 月/113 本，7 月/138 本，8 月/117 本，9 月/117 本，10 月/107 本，11 月/118 本，12 月/177 本

可见，1 年之中，3 月，7 月，12 月是软件公司和小卖店的高峰月。这几个月中都有传统的休假期，玩家比较自由。而 1 月和 5 月所发售的新软件非常少。这是为什么呢？很显然，些中小软件商必须避开大公司的人气作品的推出。像 FF 和生化系列，都集中在 1 月，这段期间消费者一般不会再购买其他软件，因为可能玩不过来

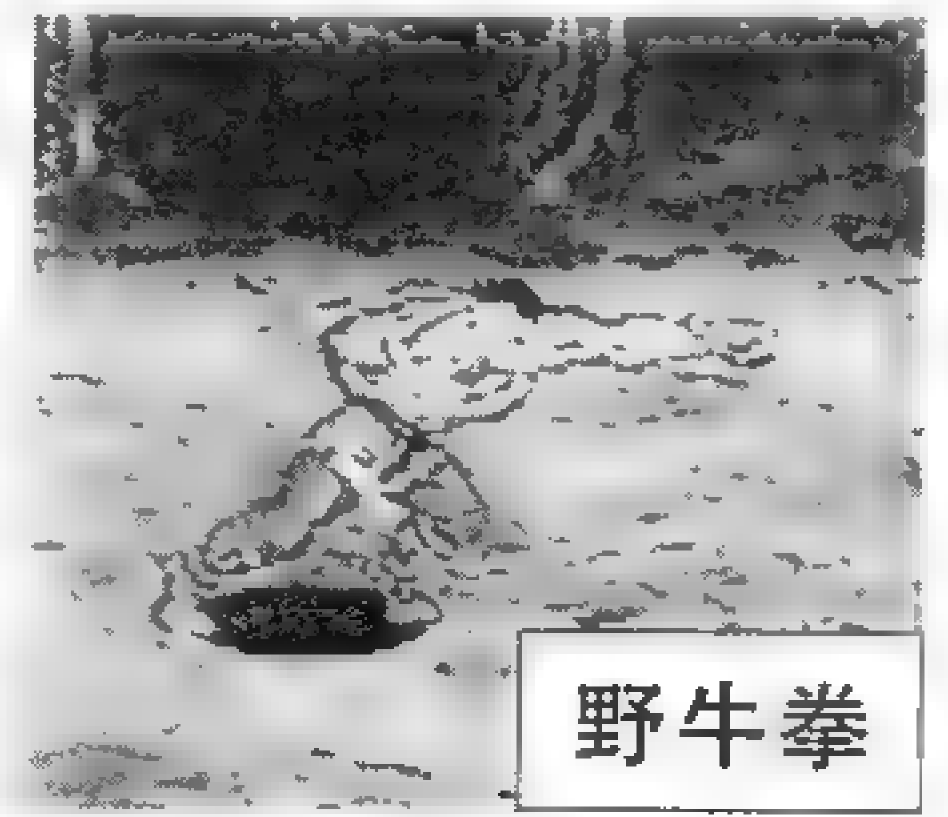
95/9～98/8 动作(ACT)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	啪啦啪啦啪	SCE	PS	951798	96/12/6
2	超级大金刚 2	任天堂	SFC	773412	95/11/21
3	古惑狼 2	SCE	PS	752289	97/12/18
4	超级大金刚 3	任天堂	SFC	676440	96/11/23
5	古惑狼	SCE	PS	649399	96/12/6
6	超级马里奥 64	任天堂	N64	432771	96/6/23
7	耀西的故事	任天堂	N64	366867	97/12/21
8	星之卡比 超级 DELUX	任天堂	SFC	334508	96/3/21
9	耀西岛	任天堂	SFC	328516	95/8/5
10	超级炸弹人 4	HUDSON	SFC	238768	96/4/26
11	炸弹人世界	HUDSON	PS	227557	97/1/29
12	BUST A MOVE	ENIX	PS	207874	98/1/29
13	守护英雄(GARDIAN HEROS)	SEGA/财宝	SS	200404	96/1/26
14	爆 BOMBER MAN	HUDSON	N64	198171	97/9/26
15	洛克人×3	CAPCOM	SFC	196957	95/12/1
16	NIGHTS	SEGA	SS	186850	96/7/5
17	大盗伍佑卫门～宇宙海贼	KONAMI	PS	185874	97/3/20
18	伍佑卫门之きらきら(闪光)道中	KONAMI	SFC	178656	95/12/22
19	恶魔城～月下的夜想曲	KONAMI	PS	168792	97/3/20
20	超级炸弹人 5	HUDSON	SFC	166718	97/2/28
21	大金刚 GRAND	任天堂	GB	143971	96/11/23
22	伍佑卫门 5	KONAMI	N64	140352	97/8/7
23	风之克罗诺亚	NAMCO	PS	130399	97/12/11
24	JUMPING FLASH! 2	SCE	PS	125193	96/4/26
25	土星炸弹人	HUDSON	SS	122635	96/7/19
26	洛克人 8.METAL HEROS	CAPCOM	PS	117177	96/12/17
27	(PS THE BEST)啪啦啪	SCE	PS	115334	98/7/9
28	BUST A MOVE(初回限定版)	ENIX	PS	114154	98/1/29
29	洛克人×4	CAPCOM	PS	111708	97/8/1
30	核心装甲(ARMOURED CORE)	FROM 软体	PS	110041	97/12/4



↑一传统的清版过关类游戏，在 32 位机上几乎全军覆没，只有少数的原创，大部分为街机移植，这与 16 位机时代相差甚远

●通常指的清版过关类游戏，范围应当比较小，仅限于街机上那些拳打脚踢型 ACT，需要用子弹射击或是角色动作花样繁多的 ACT，就不能算是"清版过关"



类别检证

许多游戏都可归入 ACT 即动作类中来。日语里的类型是法语 Gerne 的音译"ヅセンル"，是风格的意思。前面提过，日本有些游戏书刊是以主辅类型来表示游戏的，这样能够更清楚地使读者了解游戏的大意。如果将三年来的广义 ACT 进行细分的话，将有如下数据：

●SPG 共有 138 本，占"ACT"总数的 24%，其余是：FTG132 本/ 23%，STG108 本/ 19%，ACT100 本/ 18%，RAC84 本/15%，其他 4 本/1%

表中第一名是"啪啦啪"，这是一款强力带动 LIGHT USER 的游戏，它要求玩者根据音乐节奏来按下指定的键，使游戏角色跟上节拍来跳舞。作品显示出 SCE 在创意上的功夫，"你想不到的，我想的到"。构思巧妙的游戏 SCE 还有不少，无不引发 LIGHT USER 的参与热潮

从榜中可以看出，前十名中，有六名是任天堂出的游戏，且 SFC 占去了四本，这说明该公司的 ACT 制作能力是相当出色的。与 SCE 不同，任天堂的动作游戏非常正统，这也许与硬件环境的差异有关，16 位机也好，64 位机也好，都是卡带媒体，就算想到了，恐怕也很难做出"啪啦啪"类的音乐游戏

另外，比较偏重机迷的 SS，只有"NIGHTS"在第 16 位，这款由 SONIC 小组制作的游戏还是很有想像力的，再有就是世嘉的"刑事"，排在第 32 位。SS 上的 ACT 反倒显得没有什么活力，尽管"NIGHTS"可以配合 ANALOG 手柄，而世嘉的看家游戏"SONIC"系列，完全没有在 SS 上有所表现，这与主机性能不全面有关，这种被动情形直到 DC 推出才有所改观

而任天堂就不同了，他采取了全面押上的手段，公司明星大金刚、马里奥、耀西、卡比等角色纷纷在 ACT 中出现。其他公司也一样，像炸弹人、洛克人等，都是人气角色，ACT 之间的竞争，说白了就是游戏角色之间的竞争。

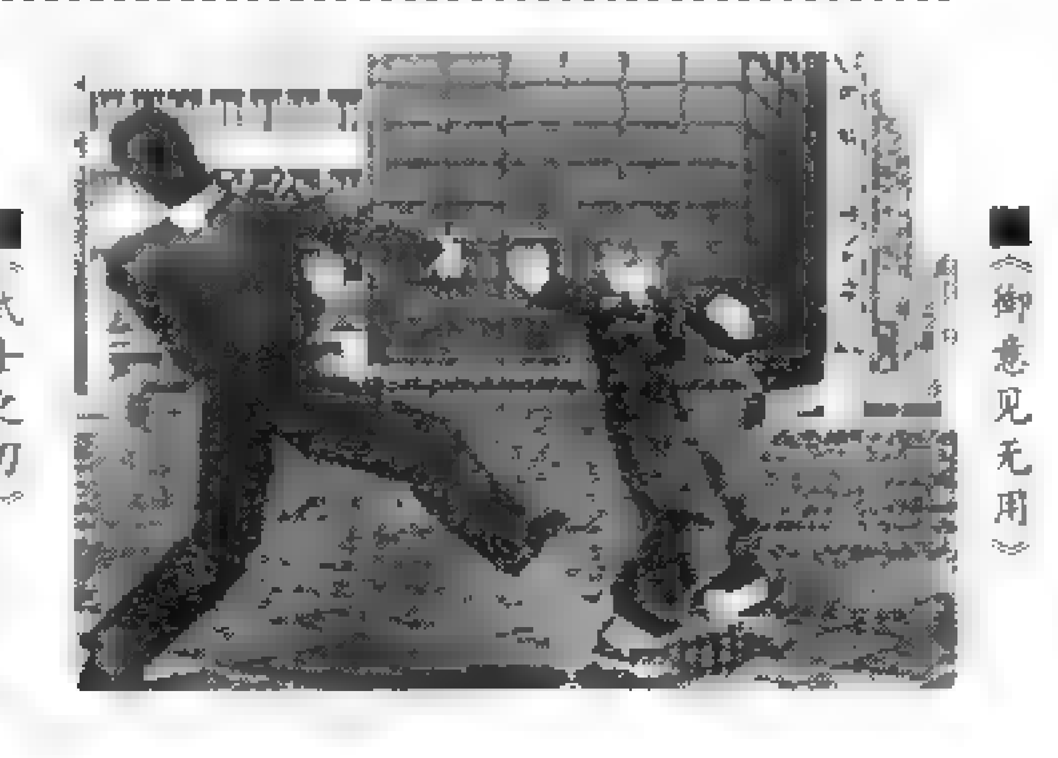
动作游戏：任天堂的强项！

95/9～98/8 格斗(FTG)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	铁拳 2	NAMCO	PS	1435221	96/3/29
2	VR 战士 2	SEGA	SS	1268202	95/12/1
3	铁拳 3	NAMCO	PS	1161910	98/3/26
4	街霸 ZERO2	CAPCOM	PS	673330	96/8/9
5	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA	SS	619960	96/12/21
6	TOBAL NO.1	SQUARE	PS	595961	96/8/2
7	SOUL EDGE	NAMCO	PS	464993	96/12/20
8	斗神传 2	RAKARA	PS	435201	95/12/29
9	街霸 ZERO	CAPCOM	PS	432520	95/12/22
10	BUSHIDO BLADE(武士之刃)	SQUARE	PS	372478	97/3/14
11	格斗之蛇	SEGA	SS	353765	96/8/30
12	街霸 ZERO2	CAPCOM	SS	319381	96/9/14
13	TOBAL2	SQUARE	PS	303570	97/4/25
14	VAMPIRE HUNTER	CAPCOM	SS	278236	96/2/23
15	KOF95	SNK	SS	263860	96/3/28
16	街霸 ZERO	CAPCOM	SS	241437	96/1/26
17	X MEN 对街头霸王	CAPCOM	SS	225572	97/11/27
18	私立法律学园	CAPCOM	PS	217344	98/7/30
19	武士之刃 2	SQUARE	PS	212955	98/3/12
20	龙珠 FINAL BOUT	BANDAI	PS	201103	97/8/21
21	街霸 EX PLUS	CAPCOM	PS	195914	97/7/17
22	龙珠 Z～伟大龙珠传说	BANDAI	PS	184031	96/5/31
23	VR 战士 REMIX	SEGA	SS	183248	96/7/26
24	KOF95	SNK	PS	177281	96/6/28
25	KOF97	SNK	PS	169009	96/5/28
26	斗神传 3	TAKARA	PS	155061	96/12/27
27	铁拳	NAMCO	PS	141342	95/3/31
28	KOF96	SNK	SS	141185	96/12/31
29	KOF96	SNK	PS	137302	97/7/4
30	X－MEN 对街霸 EX EDITION	CAPCOM	PS	131747	98/2/26

三年来 FTG 比较	95/9～96/8	96/9～97/8	97/9～98/8
全部 FTG 销售总数：	7884797	4615789	3562462
一个 TITLE 的平均销量：	202174	100343	98957
厂家发表的 TITLE 数：	39	46	36

■《武士之刃》



■《御意见无用》

类别检证

人就是动物，自然界的动物必有争斗的本性。高级动物也要找到一个能够表达争斗意愿的地方。在学校里或是电车上打架当然不可以，但游戏中却没有太多限制。FTG 与 ACT 都有供玩家渲泄感情的特性。游戏双方在竞争的过程中也会得到形式上的胜利，满足了虚荣心。

大体上在 FTG 方面，出现了垄断现象。铁拳系列，VR2，少年街霸 2，正是该领域内的三大格斗。它们得到了多数玩家的认可与支持

上面这三个系列都是街机移植的，在家中可以进行深入的技巧研究。但值得注意的是第十名的"武士之刃"，史克威尔公司在 PS 上推出了若干款格斗，全为原创且由连锁便利店进行 COMPANY 专卖。还有"TOBAL"系列，这一系列游戏的特点是在 FTG 中全都融入了 RPG 要素，与街机 FTG 的回合制特点迥然不同。

街机上 FTG 是一个很受欢迎的类型，但到了家用机上，此类游戏却呈逐年下降的趋势。

格斗游戏目前仍然是几大厂商在支撑，从表中可以明显的看出来。但家用机的 FTG 出路何在？这需要厂商进行大胆的创新。CAPCOM 在 DC 上原创了"POWER STONE"，正是对新派格斗进行的尝试。而 NAMCO 也宣布要在 PSX2 上推出铁拳系列的作品，究竟今后 FTG 会变成什么样呢？

但有一点可以预测，二维的 FTG 还将在相当长的一段时间内存在下去。

95/9～98/8 赛车(RAC)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	GT 赛车	SCE	PS	2374185	97/12/23
2	RAGE RACER	NAMCO	PS	898773	96/12/3
3	山脊赛车革命	NAMCO	PS	797791	95/12/3
4	马里奥 CART64	任天堂	N64	742792	96/12/14
5	世嘉拉力赛	世嘉	SS	595836	95/12/29
6	FORMULA1	SCE	PS	540618	96/12/13
7	(PS THE BEST)Q 版赛车	TAKARA	PS	392433	96/12/6
8	爆走艺术卡车传说	HUMAN	PS	385714	98/3/25
9	迷你四驱～LET'S & GO!	ASCII	SFC	345189	96/12/20
10	FORMULA1 97	SCE	PS	296706	98/1/15
11	迪迪刚 RACING ON!	任天堂	N64	270428	97/11/21
12	Q 版赛车	TAKARA	OS	270355	96/3/22
13	DRIFT KING 首都高 BATTLE	元气/BPS	PS	255996	96/5/3
14	Q 版赛车 3	TAKARA	PS	247467	98/2/19
15	Q 版赛车 2	TAKARA	PS	234341	97/2/21
16	山卡 MAX 最速 DRIFT MASTER	ATLUS	PS	205872	97/1/24
17	(PS THE BEST)山脊赛车	NAMCO	PS	185871	96/7/12
18	RUNABOUT	やのまん	PS	166986	97/5/23
19	DESTRUCTION DERBY	SCE	PS	161254	96/2/9
20	首都高 BATTLE R	元气	PS	148032	97/4/25
21	DOOZY J	メディアリング	PS	146240	97/6/20
22	ウエーブ(WAVE)RACE64	任天堂	N64	141258	96/9/27
23	F－1 LIVE INFORMATION	世嘉	SS	140391	95/11/2
24	梦游美国 巡回版	世嘉	SS	112617	97/1/24
25	山卡 KING THE SPIRITS	ATLUS	SS	106783	95/11/10
26	F－ZERO X	任天堂	N64	102877	98/7/14
27	OPTION 遥控模型车 BATTLE	MDO	PS	99715	98/1/15
28	V－RALLY 冠军版	SPIKE	PS	98470	98/1/8
29	世嘉 TOURING CAR 冠军赛	世嘉	SS	94560	97/11/27
30	湾岸 DEAD HIT	VIS	SS	90780	95/12/15

类别检证

应当说，赛车游戏年年在进化，主要表现在真实度上，光影效果越来越好。如果想看看三年来全部 RAC 在每个月所发表的 TITLE 数，将是下面的情形：

●在 1 月份共发表 5 款，2 月/5，3 月/2，4 月/3，5 月/2，6 月/4，7 月/6，8 月/0，9 月/4，10 月/1，11 月/5，12 月/13

94 年末 PS 就发表了“RIDGE RACER”，SS 转年就有了“DAYTONA”。这些赛车游戏尽管画面不是特别出色，但却都对主机的普及起了一定推动作用。从表中可知“山脊一代”之后的几部作品以及 GT 赛车等，都是家用机原创的。销量反而比单纯的街机移植作品还高，像“拉力”

原因很简单，街机的特色是赛车高手可以享受 10 余分钟的大迫力乐趣，街机主要是赚外行的钱。而家用机 RAC 如果不能有较高的原创成份，是很难使普通玩家长时间游玩的。因此，GT 也好，双 R 也好，无不在资料或车队编制上下功夫。这类游戏往往能对赛车进行性能提升或改造。对比 SS 的拉力或 DAYTONA，确实也可长时间游玩。但这是对那些发烧友而言，他们会不断向旧有成绩挑战。当然，这部分发烧友在数量是不可以与 LIGHT USER 相提并论的了

■《世嘉拉力 2》/DC 版

值得一提的还有“马里奥赛车 64”以及“爆走卡车传说”两部。它们的相同点是独创要素丰富。前者玩起来十分轻松，还可多人同乐，比起那些超真实的 RAC 来别有一番风味；后者虽是写实派，但却是卡车竞速，而且可对卡车车箱进行喷绘，使图案更符合驾驶者的性格。游戏时的感觉也与通常 RAC 大相径庭，比如在路上可以向开得慢的车子喊话，等等。同样，这作品也是有剧情模式的

可见，今后的 RAC 为了提高可玩性（对多数游戏者而言），厂家应想法设法的淡化对纯驾驶性的追求，那种感觉应到街机厅去寻找。而要将驾驶以外的东西拿到 RAC 中来（史克威尔就推出了一款以赛车为题材的 RPG 游戏）。这样，才能吸引大批 LIGHT USERS，在销量上胜出。诸如 DC 版拉力 2，销量达到 35 万，这些人可能都是“街机仔”。但玩“暴走卡车”的 38 万人，可能只有一半的人是真正喜欢纯赛车的。

95/9～98/8 射击(STG)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	ACE COMBAT2(王牌空战 2)	NAMCO	PS	581938	97/5 30
2	电脑战机 VIRTUAL ON	SEGA	SS	390287	96/11/29
3	VR 战警	SEGA	SS	383781	95/11/24
4	机动战士 Z 高达	BANDAI	PS	320916	97/12/11
5	MACROSS.DIGITAL MISSON	BANDAI	PS	314935	97/2/28
6	机动战士高达 VER.2.0	BANDAI	PS	305395	96/3/29
7	TIME CRISIS(连枪版)	NAMCO	PS	285395	97/6/27
8	VR 战警 2	SEGA	SS	256126	96/11/22
9	星球大战 64	任天堂	N64	245083	97/4/27
10	铁甲飞龙 Ⅱ ZWEI	SEGA	SS	219990	96/3/22
11	机动战士高达	BANDAI	SS	215983	95/12/22
12	机动战士高达外传Ⅰ(战栗之蓝)	BANDAI	SS	203980	96/9/20
13	GUNGRIFFON	GAME ARTS	SS	187746	96/3/15
14	机动战士高达外传Ⅱ(苍之受继者)	BANDAI	SS	149750	96/12/6
15	EINHANDER	SQUARE	PS	147542	97/11/20
16	ARMORED CORE	FROM 软体	PS	146063	97/7/10
17	GUN BARRAL	NAMCO	PS	142616	98/8/6
18	RAY STORM(镭射风暴)	TAITO	PS	133453	97/1/10
19	GUN BARRAL(连枪版)	NAMCO	PS	122175	97/8/7
20	攻壳机动队	SCE	PS	116777	97/7/17
21	(PS THE BEST)王牌空战	NAMCO	PS	116152	96/8/9
22	死亡之屋(HOUSE OF DEAD)	SEGA	SS	114000	98/3/26
23	ACE COMBAT(王牌空战)	NAMCO	PS	107043	95/6 30
24	GUN BULLET	NAMCO	PS	105595	97/8/7
25	机动战士高达外传Ⅲ(限定版)	BANDAI	SS	104643	97/3/7
26	3D 铁板阵	NAMCO	PS	99105	97/3/28
27	SIDE WINDER	ASMIC	PS	97004	96/1/26
28	大蜜蜂 3	NAMCO	PS	95549	96/4/26
29	华丽击坠王	SEGA	SS	88897	95/9/29
30	SIDE WINDER2	ASMIC	PS	88555	97 12 18

通常的纵/横版射击在上表中不多了，取而代之的是 3D 模拟射击，这主要是因为硬件性能提高，开发者不由自主地转向模拟座舱式（就算一些卷轴游戏，也将背景 POLYGON 化）。下表是三年来第一次 STG 高峰（在 STG 上，SS 表现突出）。这些大 BEAT 作品还是相当值得游戏制作者思考的。另外一点，光枪虽然在 FC 时代限于技术、精度问题没来得及普及，而到了 32 位机时，GUN 类游戏变得火爆起来，这与街机有关。所以说，STG 是一边没落（卷轴），一边进化（3D、光枪），但难以被淘汰。

96/3 发售的射击游戏	过去总销量	96/3 销量	96/4
机动战士高达 VER.2.0	305395	119399	77280
铁甲飞龙 Ⅱ ZWEI	219990	141232	50677
GUNGRIFFON	197764	131342	34138
机动战士高达 W.无休止的决斗	40763	27412	13381
GRADIUS	30300	19415	10885

类别检证

曾几何时，STG，乃是 GAME 的代名词。从这本书中大家应能找到答案。像“SPACE INVADERS”引发的 TV GAME 大潮，以及后来的小蜜蜂、铁板阵，等等。同样，在家用机上此类游戏曾经繁荣过，然而今非昔比，射击爱好者和硬派游戏者是越来越少。SS、PS 在性能上较以前的机型要提高不少，然而，STG 也随之进化了吗？

根据统计，96 年 3 月和 97 年 6 月是 STG 的极盛期。

96 年 3 月的游戏我们再列一个详细的表格。值得注意的是 GAME ARTS 的会心作《武装雄狮》

97 年 6 月出现了“王牌 2”，列排行榜第一名，这部作品导致三年来的第二个 STG 销售高峰。原本是 PC 上常见的“座舱模拟型”游戏，在本作中则可以选择舱外视点。玩家可在空中体验战机翻滚并与敌机格斗的快感。之所以造成轰动，与它容易上手有关。大量 MANIA 级以外的玩家对该作也进行了支持

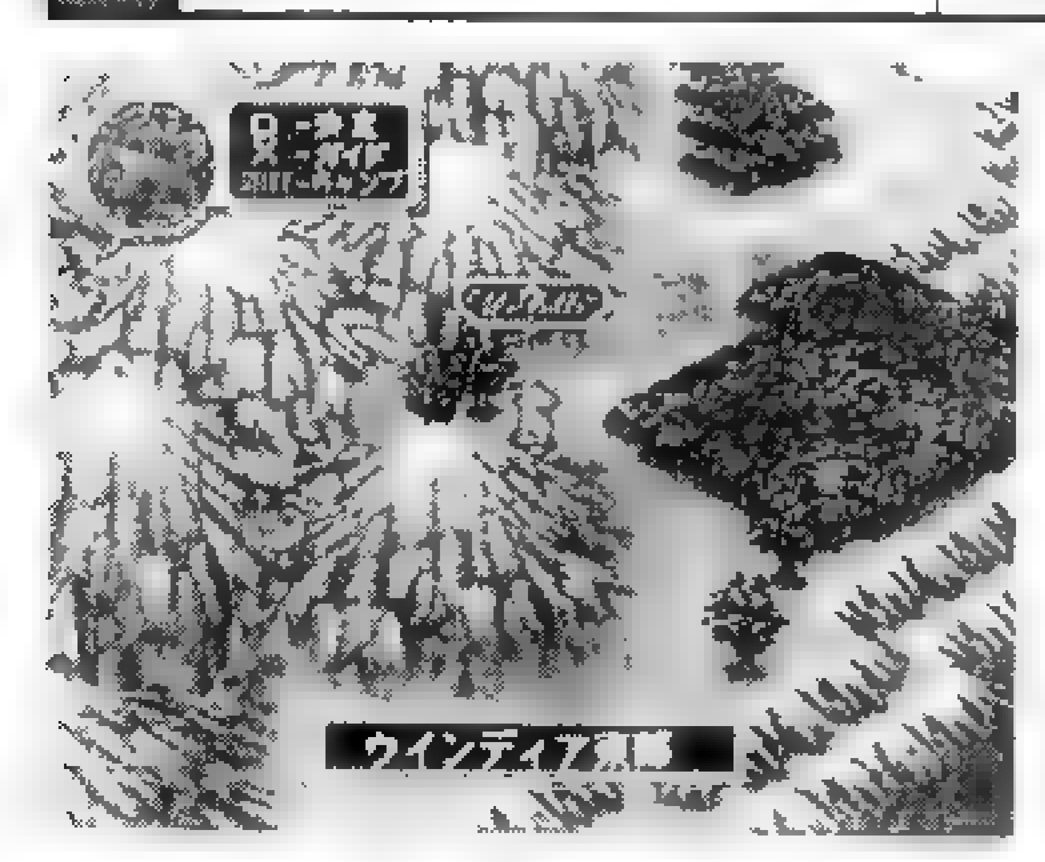
STG 的了去方向，有 3D 多边形化倾向。老式的卷轴型游戏很难在销量上胜出。像彩京系列的移植作，各作均难过 6 万本（因为 STG 迷可能会到街机厅中去玩）。随着机器性能的再提升，STG 还将向 3D 化方向再迈出一大步

■《铁甲飞龙 Ⅱ》

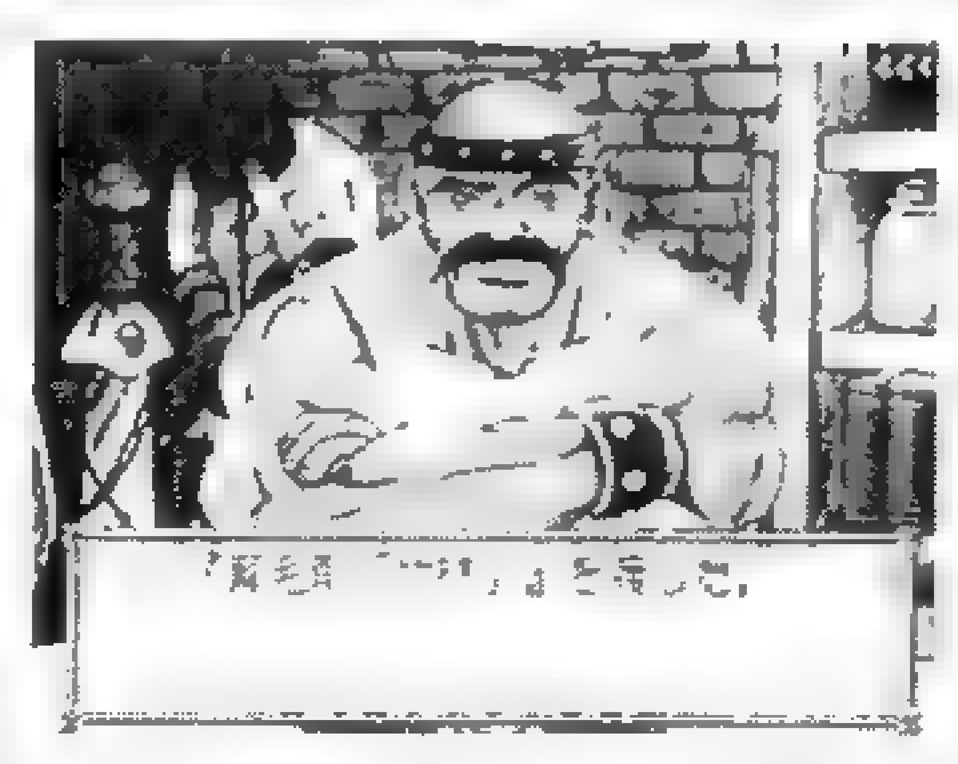
■《武装雄狮 Ⅱ》

95/9～98/8 角色扮演(RPG)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	最终幻想Ⅶ	SQUARE	PS	3468607	97/1/31
2	勇者斗恶龙Ⅵ～幻之大地	ENIX	SFC	1679188	95/12/9
3	口袋妖怪(红)	任天堂	GB	1582549	96/2/27
4	口袋妖怪(绿)	任天堂	GB	1525789	96/2/27
5	最终幻想战略版	SQUARE	PS	1339837	97/6/20
6	ARC THE LAD Ⅱ	SCE	PS	1221079	96/11/1
7	陆行鸟之不思议的迷宫	SQUARE	PS	1181344	97/12/23
8	SAGA FRONTIER	SQUARE	PS	1031815	97/7/11
9	寄生前夜(PARASITE EVE)	SQUARE	PS	1011819	98/3/29
10	命运传说	NAMCO	PS	965280	97/12/23
11	超任.勇者斗恶龙Ⅲ	ENIX	SFC	888722	96/12/6
12	异度装甲	SQUARE	PS	886498	98/2/11
13	(PS THE BEST)ARC THE LAD	SCE	PS	731316	96/7/12
14	超级马里奥 RPG	任天堂	SFC	714580	96/3/9
15	武藏传	SQUARE	PS	686324	98/7/16
16	浪漫 SA.GA	SQUARE	PS	639499	95/11/11
17	龙战士Ⅲ	CAPCOM	PS	561673	97/9/11
18	WILD ARMS	SCE	PS	545536	96/12/20
19	星海传说.SECOND STORY	ENIX	PS	544151	98/7/30
20	前线任务 2	SQUARE	PS	539301	97/9/25
21	新超级机器人大战	BANPRESTO	PS	531269	96/12/27
22	超级机器人大战 F	SQUARE	SS	492912	97/9/25
23	女神异闻录	ATLUS	PS	491027	96/9/20
24	最终幻想Ⅶ国际版	SQUAR	PS	481082	97/10/2
25	波波罗库罗斯物语	SCE	PS	479872	96/7/12
26	超级机器人大战 F 完结篇	BANPRESTO	SS	475593	98/4/23
27	圣剑传说 3	SQUARE	SFC	461775	95/9/30
28	第 4 次机器人大战 S	BANPRESTO	PS	381755	96/1/26
29	BEYOND THE BEYOND	SCE	PS	381429	95/11/3
30	GRANDIA	GAME ARTS	SS	376535	97/12/18



↑"龙战士 3"于前作问世三年后推出。舞台全部立体化，并有两种地图，一种是进行战斗及遭遇各种事件的区域地图；另一种是在领域和领域之间移动时出现的世界地图。



↑《炼金术士玛莉》不像一般的 RPG 有"打倒邪恶"那样明确的目标。因此玩家在玩的时候可能有些无所适从的感觉，尤其是第一年过后。最初该做的事是衡量自己的钱包来买适当的书。

类别检证

■《FINAL FANTASY Ⅶ》 1999 年 4 月 11 日推定贩卖本数为 339 万 2138 本。若以每本 7800 日元计算，其总值约 2 亿美元

RPG 是日本的国民游戏。这三年来，RPG 的基本风格有所变化。主要是新要素的融入，像 DATA 的交换或是通信对战等，典型代表要算是任天堂的掌机游戏"口袋妖怪"，这个游戏拥有特定的消费层，尤以小学生为甚，最终造成软件的长销不衰。而 RPG 新要素和风格转变对于玩家来说是非常敏感的。

第一名 FF7 是意料之中，口袋妖怪仍然比不过"勇者"。前十名中形成了史氏的 TITLE 群。在此我们不妨对三年来史克威尔所发售的 RPG 按月进行一个统计，在该公司所有 RPG 游戏的总销量中：

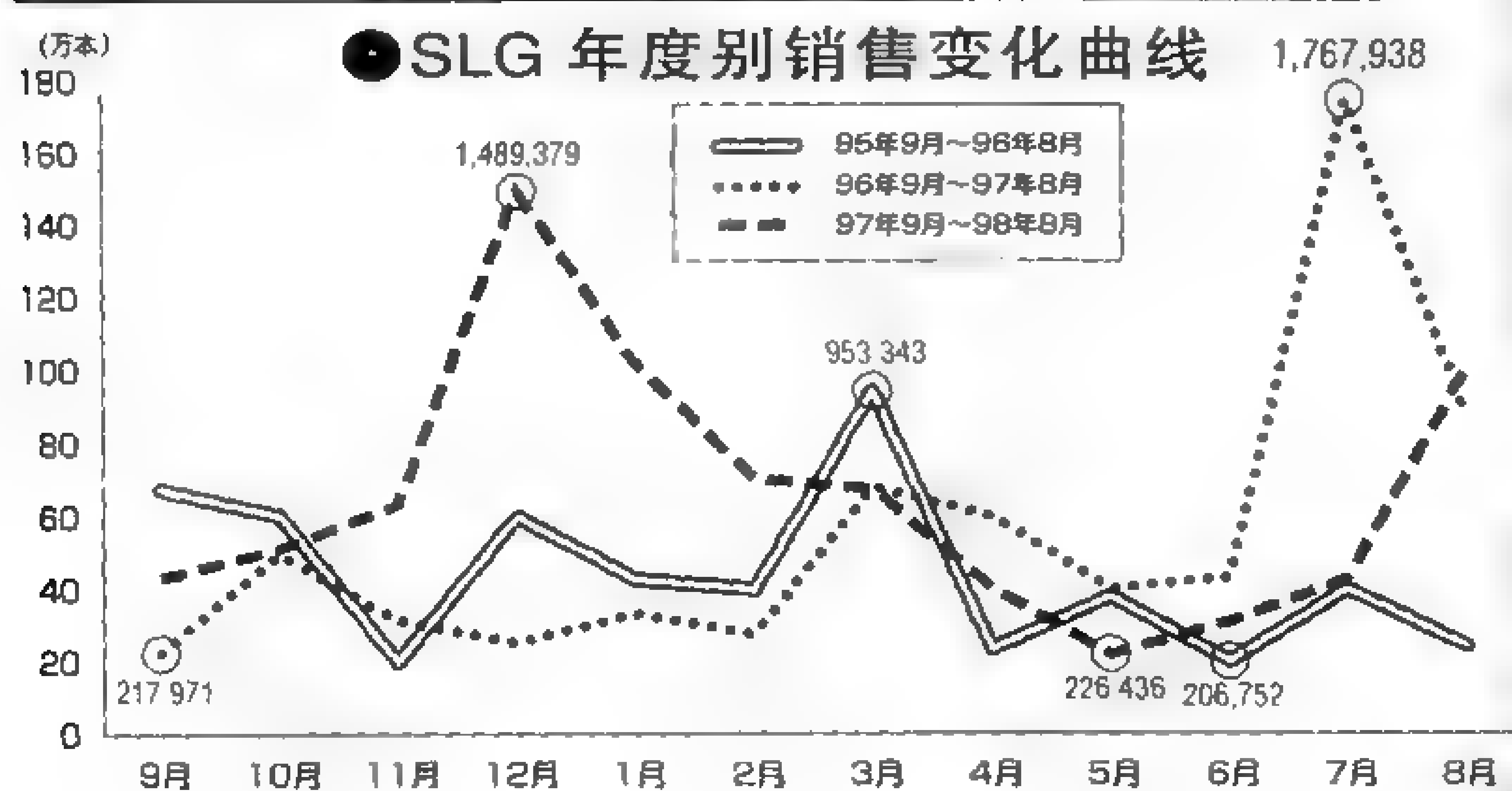
●1 月份的软件销量占到 27.1%，2 月/10.3%，3 月/10.8，4 月/0.4%，5 月/0.7%，6 月/10.5%，7 月/13.4%，9 月/7.8%，10 月/3.8%，10 月/5.0%，11 月/5.0%，12 月/10.2%

可见，从 1 月到 3 月，以及上半年的 6 月，似乎是史氏乐于发售游戏的日子。"FF 战略版"选择的发售日是经过选择的。8 月份似乎不是该公司在 RPG 上决胜的日子。史克威尔不太喜欢夏天？

同其他类型相比，RPG 在日本的销量无疑要高出许多。"日本人喜欢 RPG"的说法从统计表格中得到了证实。而 SFC"勇 6"也在 PS 上推出续作。RPG 最容易在老作品的基础上引出新的风潮。同样，LIGHT USERS 这部分非机迷，对名作 RPG 还是很愿意尝试的，而原来的核心 RPG 玩家的喜好呈多样化表现。借着硬件的提高，许多软件商甚至街机商也能拿出大作来。当年"勇者"江湖独走的情景将很难出现了。

95/9～98/8 模拟游戏(SLG)大排行

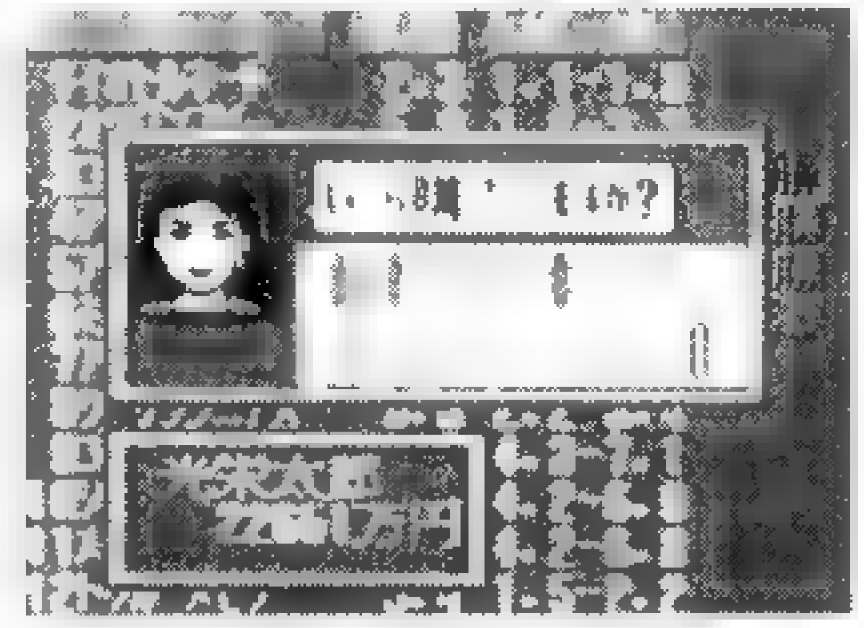
名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	德比赛马	ASCII	PS	1828623	97/7/17
2	电车 GO!	TAITO	PS	882170	97/12/18
3	怪物农场	TECMO	PS	793300	97/7/24
4	德比赛马'96	ASCII	SFC	624438	96/3/15
5	心跳回忆	CONAMI	PS	550934	95/10/13
6	SD 高达 G 世代	BANDAI	PS	514243	98/8/6
7	游戏中发现! TANAGOCHI	BANDAI	GB	483401	97/6/27
8	游戏中发现! TANAGOCHI2	BANDAI	GB	448762	97/10/17
9	J 联盟职业球会的创造 2	SEGA	SS	432274	97/11/20
10	THE COMPANY	HUMAN	PS	366183	97/3/28
11	拳帅之路	NEW	PS	320115	95/9/8
12	SD 高达 G 世纪	BANDAI	PS	298016	97/3/20
13	火炎纹章 圣战的系谱	任天堂	SFC	295122	96/5/14
14	甲子园Ⅴ	魔法	PS	282648	97/5/16
15	职业足球～成为J联盟监督征服世界	アクセラ	PS	242594	98/6/18
16	TNE COMPNY2	HUMAN	PS	232627	97/12/18
17	棒球球会的创造	SEGA	SS	227001	98/2/19
18	信长的野望.将星录	光荣	PS	215923	97/11/27
19	游☆戏☆F	KONAMI	PS	207448	98/7/23
20	伤感涂鸦	NEC(I C.)	SS	202700	98/1/22
21	WORLD ADVANCED 战略	SEGA	SS	196300	95/9/22
22	(PS THE BEST)信长野望 霸王传	光荣	PS	194170	97/3/28
23	机动战士高达 基连的野望	BANDAI	SS	193094	98/4/9
24	龙之力量	SEGA	SS	190512	96/3/29
25	模拟城市 2000	SEGA	SS	184453	95/9/29
26	J 联盟职业球会的创造	SEGA	SS	173006	96/2/23
27	游戏中发现!! TAMAGOCHI	BANDAI	GB	172734	98/1/15
28	胜利赛马 3	光荣	PS	172120	98/2/26
29	美少女梦工厂 梦的妖精(天使)	SCE	PS	170455	97/1/24
30	影牢～刻命馆 真章	TECMO	PS	164893	98/7/23



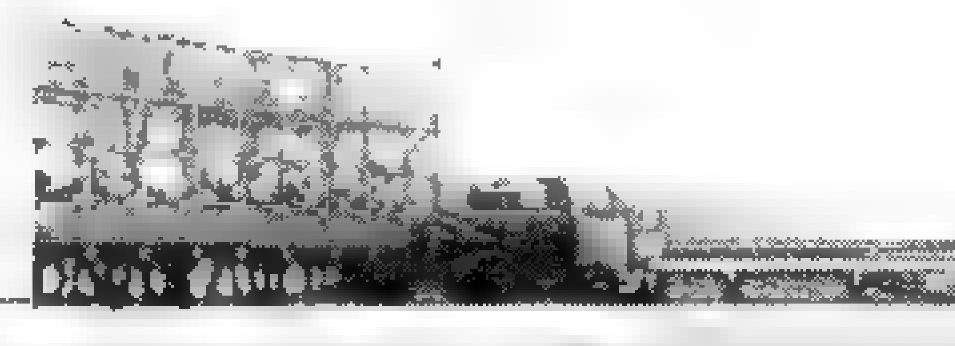
类别检证

表中的SLG,内容广泛,包括战略、育成、经营、恋爱……此类游戏有着安定的人气,没有经历过STG、ACT之类的衰败期。从SLG三年来的年度发卖统计图中可以看出,97年7－12月是一个高峰,那是"德比"赛马的PS版登场时期。由于本系列早在FC时代便已奠定了坚实的人气,"DERBY"FANS不管男女老少,凡竞马爱好者绝大多数卷入进来,形成首轮风暴。接着,12月TAITO将"电车"随专用控制器发售。由于专用控制器出荷量还特别少,害得许多玩家在各个小卖店奔波。此一作品在97年末形成高峰,与TAITO类似98年10月的BEAT MANIA,购买者往往连同专用控制器一块带回家,因为如果不这样,则难以体会到街机版的那种感觉。

本来SLG给人的感觉是"画面有许多数字数值,非常令人头痛,很难玩",这种印象使LIGHT USERS对SLG敬而远之,而"德比"、"电车"取得佳绩,与它们的系统简易有直接关系,它们不再像"三国"、"信长"一类的游戏,只能被机迷接受。同时,SLG的定义也愈发广义起来,赛马、模拟驾驶电车等创新题材十分轻松的开拓出新生代的玩家,SIMULATION游戏必将大有作为



↑光荣公司虽是正统SLG的大家,但也推出过不少竞马育成游戏。



95/9～98/8 冒险(AVG)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	生化危机 2	CAPCOM	PS	1756423	98/1/29
2	生化危机	CAPCOM	PS	845564	96/3/22
3	生化危机 DIRECTS CUT	CAPCOM	PS	715715	97/9/25
4	ENEMY ZERO(异灵)	WARP	SS	568464	96/12/13
5	CLOCK TOWER2(钟楼 2)	HUMAN	PS	562688	96/12/13
6	樱大战 2	SEGA	SS	508779	98/4/4
7	新世纪福音战士～2ND 印象	SEGA	SS	442854	97/3/7
8	樱大战	SEGA	SS	357896	96/9/27
9	DOUBLE CAST(两个演员表)	SCE	PS	321483	98/6/25
10	医院里的人们	ELF	SS	299601	96/4/26
11	天诛 立体忍者活剧	SME	PS	292592	98/2/26
12	年级生	ELF	SS	282838	97/4/25
13	九龙风水传	SME	PS	273899	97/2/28
14	金田一少年事件簿～悲报岛惨剧	讲谈社	PS	271442	96/11/29
15	OVER BLOOD	VIS	PS	265222	96/8/2

类别检证

前 名全是卡普空的“生化危机”，AVG 部门成了“恐怖分子”的天下。“危机”的暴发是 98 年 1 月的“生化 2”，而“DIRECTOR' S CUT”版则因廉价而达到十分“恐怖”的销量。

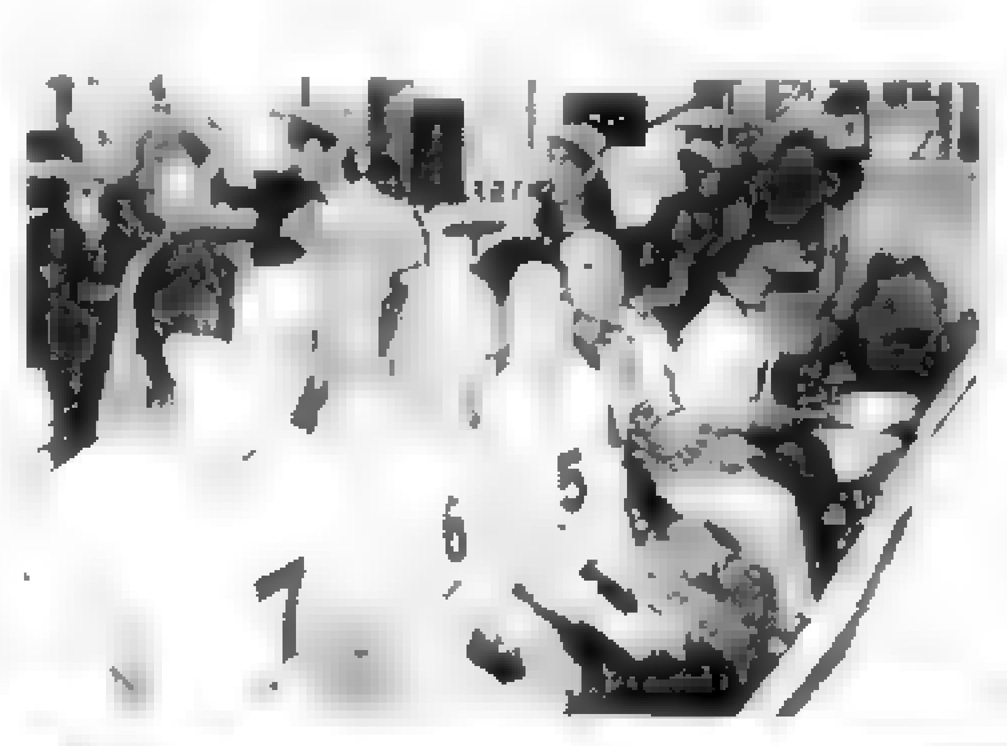
其实 AVG 与 STG 十分相似，经历过低迷期 AVG 乃是历史十分悠久的游戏类型，以前因为技术上的原因，无法将视觉效果表现得令人满意，在相当长的的进化期内，AVG 总是低人 头。SFC 时期，中村光 的弟切草、恐怖惊魂系列作品，是很少的能将 AVG 带动起来的作品之 。

第四名是饭野贤治的 EO，可称为“第 次冒险活动 (96/11～97/1，96 年 12 月 个月内 AVG 的总销量达 85 万本)”的老大，销量甚至在“世嘉拉力”之上。“第二次冒险活动”正是在“生化 2”发售日附近的 97/12～98/2 期间，“生化 2”发卖一个月后即达到了 200 万本，这种强劲的冲击力仿佛令人又回到 FC“勇者斗恶龙时代”

类别检证

在诸多游戏类型中，PUZ 类游戏 TITLE 数算是比较少的了。虽然游戏是少了点，可每一款作品在销量上却也不差，特别是 PUZ 在打持久战时有着得天独厚的优势。那些有名的 PUZ，操作简单而画面亲切，一学就会。但游戏的“道理”却十分深奥，很需要动脑子。与 RPG 不同，PUZ 可以很容易的在非机迷中席卷起风暴。综合起来看，PUZ 这种类型是吸引 LIGHT USER 的法宝了？

PUZ 界的元老是“TETRIS”，第 名“扑哟扑哟通”与它同属“落下型”。值得注意的是，销量前 名占了全部 PUZ 销量的 40% (“PUYU 通决定盘” 15%，“I Q” 15%，“XI” 12%，“PUYU SUN 决定盘” 7%，“PUYU 通”5%，其他 46%)，其中第 、第 名可说是 SCE 对非主流消费者的 大贡献。同“啪啦啪” 样。“XI”奥深的游戏性在 LIGHT USERS 中形成 股风潮，发卖期长达半年。虽然“PUYU 通决定盘”仍是第 ，然而有理由相信，新类型的 PUZ 很可能异军突起，它们的特点是难度更高。“I. Q”的续集何时会推出呢？



▲这是在 97 年 9 月 15 日日本敬老日当天，于东京举行的“扑哟扑哟”大赛。参赛者最大 78 岁，平均 66 岁，比赛气氛十分激烈，2300 多人参加。这比赛每年都有

95/9～98/8 益智游戏(PUZ)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	PUYU 通 决定盘	COMPILE	PS	782156	96/11/15
2	I Q 大挑战	SCE	PS	752905	97/1/31
3	X.I.(sai)	SCE	PS	640772	98/6/18
4	PUYU SUN 决定盘	COMPILE	PS	341711	97/11/27
5	PUYU 通	COMPILE	SS	249422	95/10/27
6	(PS THE BEST)泡泡龙 2	TAITO	PS	247997	97/3/20
7	PUYU SUN	COMPILE	SS	217482	97/2/14
8	PUYU 通	COMPILE	SFC	201045	96/3/8
9	超级 PUYU 通	COMPILE	SFC	195245	95/12/8
10	马里奥～超级智力大挑战	任天堂	SFC	185023	95/8/14
11	PANAL BON!	任天堂	SFC	115588	95/10/27
12	(PS THE BEST)TETRIS	BPS	PS	112150	97/6/27
13	ピクロス 2(智力大挑战 2)	任天堂	GB	91922	96/10/19
14	心跳回忆对战	KONAMI	PS	78188	96/9/27
15	PUYU 通	COMPILE	GB	72923	96/12/13

95/9～98/8 体育(SPG)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	大家的高尔夫	SCE	PS	1756423	97/7/17
2	实况足球胜利十一人3～98法兰西	KONAMI	PS	845564	98/5/28
3	实况棒球97开幕版	KONAMI	PS	715715	97/8/28
4	实况棒球98开幕版	KONAMI	PS	568464	98/7/23
5	WORLD STADIUM EX	NAMCO	PS	562688	96/7/26
6	FIFA98 世界杯之路	EA SQUARE	PS	508779	98/5/14
7	WORLD STADIUM2	NAMCO	PS	442854	98/4/29
8	HYPER 亚特兰大奥运会	KONAMI	PS	357896	96/6/28
9	新日本职业摔角斗魂烈传2	TOMY	PS	321483	96/12/20
10	GALLOP RACER	TECMO	PS	299601	96/9/27
11	HYPER 长野冬奥会	KONAMI	PS	292592	97/12/18
12	COOL BOARDERS	WEB SYSTEM	PS	282838	96/8/30
13	实况棒球3	KONAMI	SFC	273899	96/2/29
14	SUPER FAMISTAR5	NAMCO	SFC	271442	96/2/29
15	新日本职业摔角斗魂烈传	TOMY	PS	265222	95/9/29

类别检证

就日本而言，从SPG中各种运动所占的比例可以大致看出哪一项是最受欢迎的。

一般认为棒球是日本"国民球"，游戏中排在第一位的却是足球类(28%)。当然棒球在游戏款数上紧随其后(26%)其他运动类型所占比例为"职业摔角"(10%)、"钓鱼"(8%)、"高尔夫"(6%)、"竞马"(5%)、"网球"(4%)、"奥林匹克"类(3%)。除此之外的运动类型加在一起约占SPG游戏总款数的10%

然而出乎人们意料的是，SCE推出的通俗GOLF游戏在销量上以极大的优势领先第二名KONAMI的足球。这款游戏扫清以往SPG的繁难操作，更注重商业上的利益，从战略角度出发来制作"大家的高尔夫"。SCE是怎样想的呢？其实很简单："让初次接触GAME的人，首先选择高尔夫游戏!"。这一洒脱的想法，以闪击战的方式实现，一举令SCE成功！如此大销量的SPG是极罕见的，但SCE办到了，这与该公司风格有关。

■实况棒球97开幕版

■NAMCO博物馆4

95/9～98/8 其他类(ETC)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	口袋妖怪竞技场	任天堂	N64	400062	98/8/1
2	森川君2号 限定版	SCE	PS	267884	97/5/23
3	RPG工具	ASCII	PS	262334	97/11/27
4	NOel 限定版	先锋LDC	PS	190291	96/7/26
5	心跳纪念品.个人精华选集	KONAMI	PS	189034	96/4/26
6	NAMCO 博物馆1	NAMCO	PS	187588	95/11/22
7	育子猜谜	NAMCO	PS	177479	97/11/13
8	NAMCO 博物馆2	NAMCO	PS	169153	96/2/9
9	NAMCO 博物馆3	NAMCO	PS	166234	96/6/21
10	新超级机器人大战.特别DISC	BANPRESTO	PS	165491	97/3/28

类别检证

其他类游戏的销售冠军是《口袋妖怪竞技场》，GB版的"POCKEMON"大扩张，使得N64也粘了光。

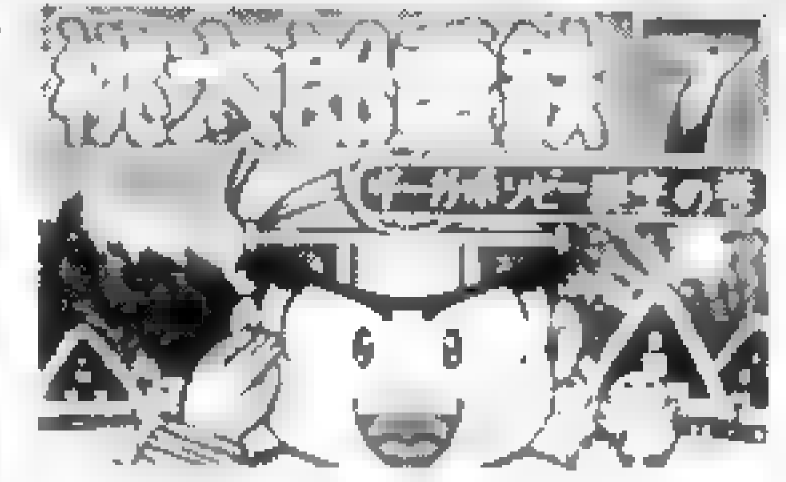
倒是以CD－ROM的"MULTIMEDIA"多媒体特性见长的次世代机，并没有发挥其应有的功能，人们只是用它来看看VCD或听听CD罢了。单纯从游戏主机硬件上引发更大的可能性，诸如SS的MODEM通信机能等实践，N64的"与GB相连接"计划，也只在少部分使用者中得到响应。

这里提供了ETC的前十名，多数是PS游戏。SS的"DIGITAL DANCE MIX 安室奈美惠"和"樱大战 花组通信"的销量也上了10万。值得一提的是"NAMCO博物馆"、"RPG工具"等系列，前者的畅销表明了老牌街机商NAMCO在玩家心目中的地位，而RPG工具从SFC时代便有了。后来ASCII还推出3D格斗工具，销量也达到近5万本。

SS的VR战士画集，只有莎拉和JACKY这对兄妹销量较高，前者达到6万多，后者是4万多。其实，SS在ETC游戏总款数中与PS所占的比例差不多(44%和49%)，但在ETC总销量中却不到PS的一半(25%和62%)。当然，ETC类游戏的"多媒体"性也并非只有在光碟机上才能实现，像GB上那个由任天堂开发的"鱼群探知机游戏"，就是个实用性很强的"ETC"。

95/9～98/8 桌面游戏(TAB)大排行

名次	名称	厂商	机种	累计销量	发售日
1	桃太郎电铁 7	HUDSON	PS	870363	97/12/23
2	(PS THE BEST)DX 人生游戏	TAKARA	PS	469545	97/3/23
3	超级桃太郎电铁 DX	HUDSON	SFC	416025	95/12/8
4	DX 人生 GAME Ⅱ	TAKARA	PS	386455	97/7/24
5	PARLOR！专业柏青哥实机模拟	日本 TELENET	PS	676941	97/4/25
6	柏青哥完全攻略～宇宙公式 2	日本 SYSCOM	PS	236139	97/7/31
7	桃太郎电铁 HAPPY	HUDSON	SFC	235864	96/12/6
8	DX 人生游戏	TAKARA	PS	196789	96/3/22
9	必杀柏青哥 STATION	SUN SOFT	PS	182926	97/12/25
10	柏青哥完全攻略～宇宙公式	日本 SYSCOM	PS	156152	97/3/14



→该系列在日本玩家中拥有全范围人气，大人小孩都爱玩。游戏要乘火车到全国各地去买不动产，最终成为日本富豪。

类别检证

这里所指的桌面游戏，包含了将棋、麻雀、柏青哥等。但 TAB 主力还是 BOARD GAME，即“桃太郎”和“人生”系列。这两个系列，销量上占据了所有 TAB 销量的 46%，其中“桃”占了 26%，而“人”占了 20%。它们受欢迎的原因不外乎是几个朋友共同游戏时那种快乐，是其他游戏所无法替代的。而“人生”系列，多来以来一直是 TV GAME 上的 TAB 长青树，玩过的人从不怀疑其续作的水平，因此销量比较稳定。

第一名“电铁 7”发卖月突破 45 万，是新的 TAB 代名词，支持者甚众。而在前十名中，柏青哥也占了四款。这种游戏在我国恐怕无人问津，但在日本，由于“派金宫”是十分火爆的吃角子类娱乐，如果能在家用机上进行演练，“研究”一番后再到店中去实战……。因此，这类游戏有着异常稳固的消费群体，从本书可知，它在 FC 时代便成了气候。

四大机种综合评判

←这是需要完全重新审视的主机 目前 N64 在日本的周间销量非常大，直逼了。因硬件价格已经超低，而卡带也降到了与光碟相同的价格，“只要游戏正，不怕没人买”，任天堂这一招又成功了，N64 颇给人以启动儿才来之感

各主机的累计出荷台数

(统计期间：96/6～98/8)

- PS：6376500
- GB：1535978
- SS：1103468
- N64：1067870

这里的数据统计仅局限日本国内，是从 96 年 6 月开始的。事实上，PS 的销量自 97 年 1 月底 FF7 发卖时起，便以破竹之势在日本普及，至 98 年底仍没有普及完毕。原先玩其他机种的人们陆续购买 PS 主机。在 98 年 5 月，世嘉宣布新主机 DC。应当说，这一段时间前后，N64 主机在任天堂软件的提携下销量保持稳定，较 97 年有很大的进步。98 年 N64 又发售了《塞尔达 64》，N64 呈现“死灰复燃”态势。而 SS 则完全退出了。至于 GB，在系列新机型和大量软件的带动下，销量令人注目，需要提醒的是，GB 是一台面市近十年的机种

各主机的软件销售总数

(统计期间：96/6～98/8)

- PS：96161367
- SS：29685781
- GB：6182886
- N64：4804187

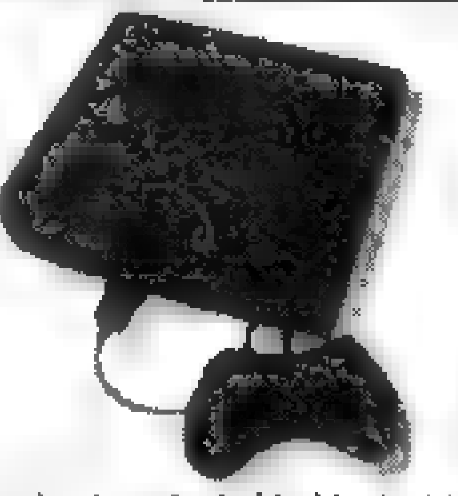
←索尼，家用游戏界的新贵 主机以均衡的注能在全世界普及

这项指标 PS 也是压倒性胜出。PS 主机诞生以来的游戏超过了 1400 款，比起 16 位机时代的霸主 SFC，还要多出一些。除了史克威尔等老牌厂商的努力，SCE 这家新崛起的软件公司，大打通俗牌，像啪啦啪和 IQ 大挑战等游戏，销量也是十分惊人的。

一台主机所能带动的软件销售数

(统计期间：95/9～98/8)

- SS：16.74
- PS：13.30
- N64：4.50
- GB：3.92



←土星，虽然销售失败了，但是，因为它上面的某些游戏，仍有玩家衷情于它

是否主机卖得越多，它上面的软件也就卖的越多呢？答案是肯定的。SS 在硬件上的销量上要比 PS 差很多，不过从软件销量总数来看，PS 所领先的并不如其在硬件上领先的那样多。因此，如果就一台主机能带动的软件销售数量来看，倒是 SS 成为第一了，SS 玩家对游戏的确“执着”。

人气最旺、最持久的软件公司是谁？

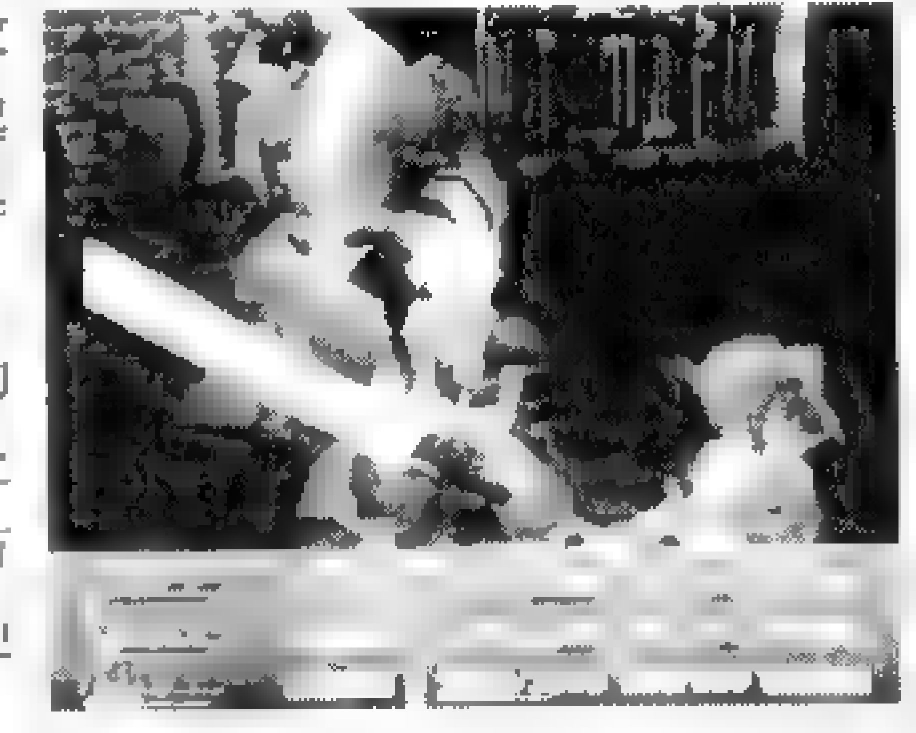
这里向广大读者公布一些有关于此的统计数据（95/9～98/8），从中我们可以很容易地找到答案。统计针对所有制作游戏的公司，并按“三年间各公司的软件发卖总数”、“三年间各公司所发表的软件题目数量”、“各公司三年间平均算下来，一款游戏能卖出多少”三个方面来统计。这是经过周密统计的结果，值得信赖。下表确实反映了主机使用者对软件的选择，从而可以看出软件公司的人气度。

下表中，对于某些游戏是由两个或两个以上公司共同制作的，一律将该游戏归入所有相关制作公司的名下。即，这款游戏既算这个公司的，又算那个公司的。像 SS 的“光明圣柜”，就分算在 SEGA 和 SONIC 小组（世嘉 CS3）的名下。其他公司与此类似。

■**发卖总本数排行：**这项指标对那些经常发表新游戏的公司十分有利，因为发表的游戏款数越多，可能在总销量上就越占优势。SCE 勇夺头筹，其主要软件是 97 年底一款《GT 赛车》。而第五名的任天堂的 N64 虽然软件不多，但 GB《口袋妖怪》的斗志十分顽强。同时，街机企业 CAPCOM 的家用软件销量超过千万，与“生化”系列有直接的关系，而其格斗移植作品最多不过 50 万销量。

■**三年来谁制作的游戏最多：**结果是世嘉与 KONAMI 一道，以绝对优势夺得冠亚军。而 SCE 则位居第三。当然，游戏款数多，不代表其销量也多。任天堂等公司发表的软件虽少，但以人气系列保持着稳定的销量。

■**谁的游戏最好卖：**这是衡量软件公司人气度的唯一指标。从表中可以看出，史克威尔平均每款游戏卖出 46 万本，是难以动摇的数字。ENIX 三年来无甚起色，在各机种上发表的作品不多，但销量还不错。有趣的是第六名的 GUEST，它只是在 SFC 上发表了一款销量达 24 万的游戏，在这个指标上使比 SCE 还“厉害”。^-^



各软件公司的销售实绩统计（期间：95/9～98/8）

发卖总本数排行

位次	厂商	发卖总数
1	SCE	15973196
2	史克威尔	14764894
3	世嘉企业	13307695
4	NAMCO	11213556
5	任天堂	10702683
6	CAPCOM	10120919
7	KONAMI	9474188
8	BANDAI	6054168
9	哈德森	4468769
10	ASCII	4113839
11	TAKARA	3858001
12	ENIX	3572538
13	BANPRESTO	3435179
14	HUMAN	2526646
15	COMPILE	2228343
16	SNK	2205509
17	ATLUS	2075897
18	光荣	1940287
19	TAITO	1839767
20	TECMO	1829026

发表的题目数排行

位次	厂商	发表 TITLE 数
1	世嘉企业	117
2	KONAMI	92
3	SCE	67
4	BANDAI	58
5	CAPCOM	55
6	NAMCO	42
7	哈德森	41
8	光荣	39
9	SNK	38
10	任天堂	38
11	VICTOR 软体	35
12	TAKARA	34
13	SQUARE	32
14	BANPRESTO	32
15	ATLUS	26
16	ASCII	25
17	HUMAN	25
18	IMAGINEER	25
19	EASQUARE	23
20	TAITO	20

1 个题目的平均销量排行

位次	厂商	平均销量
1	SQUARE	461403
2	ENIX	297712
3	任天堂	281650
4	NAMCO	266989
5	WARP	247235
6	GUEST	243889
7	SCE	238406
8	ELF	235304
9	集英社	205493
10	NEW	204260
11	TECMO	203225
12	CAPCOM	184017
13	COMPILE	171411
14	WEB SYSTEM	167680
15	ASCII	164554
16	世嘉 SONIC	137737
17	日本 SYSCOM	136343
18	SME	126019
19	ZOOM	123168
20	NEC IN CH	116193

朱卫强

"娉婷少女，芳龄五岁，五载风雨飘摇，开先河，傲江湖。"今天是她的五岁的生日，作为她麾下的一名撰稿人，我真诚地感谢她对我的关怀，祝她——《电子游戏软件》生日快乐！

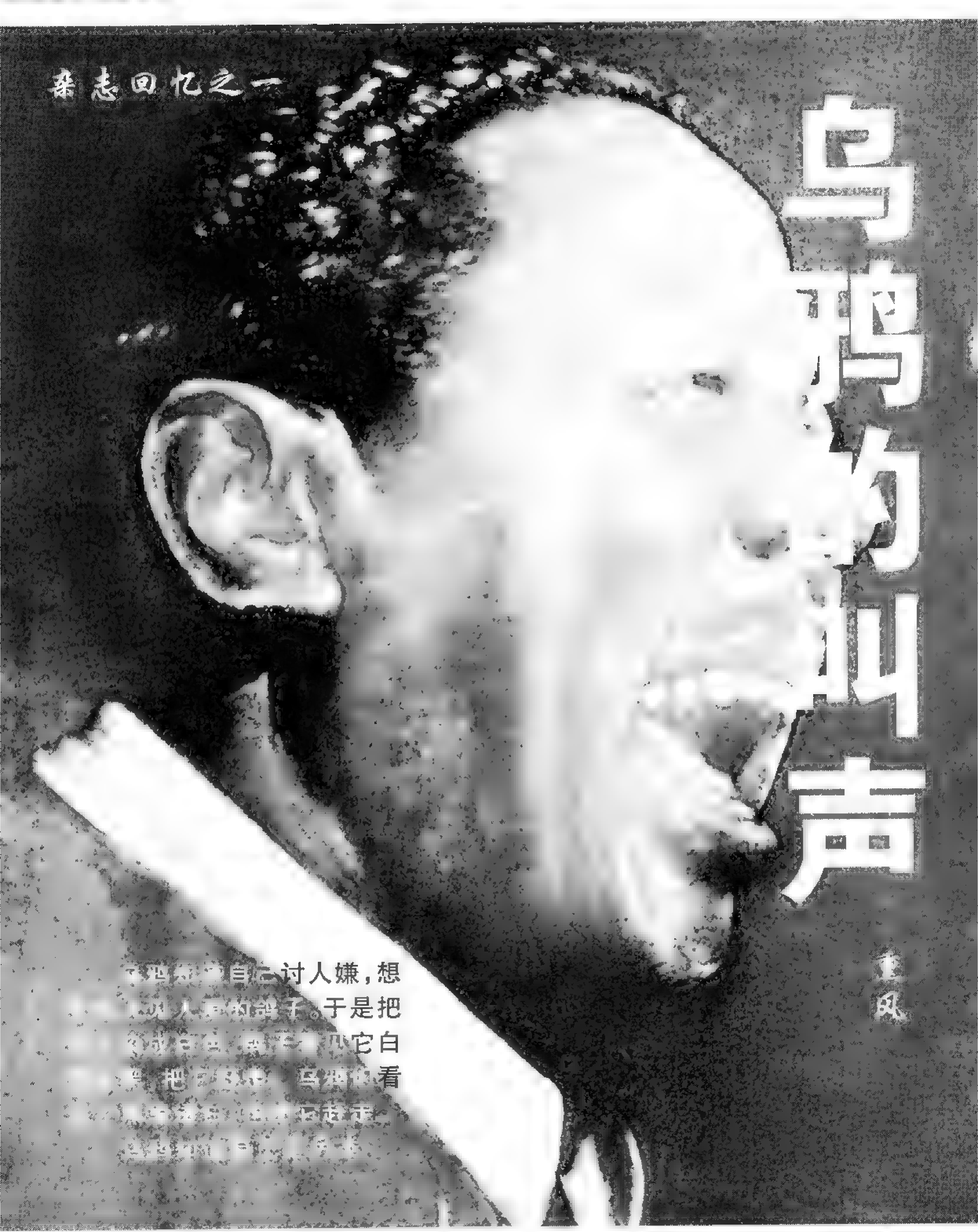
自幼喜欢绘画的我，梦想有朝一日自己的漫画作品能"现眼"于书本上，为此我"磨刀不止"，直到96年，一个偶然的机会我认识了《电软》。作为一位电玩漫画爱好者，从一开始便被那精彩的内容与图片深深吸引，看到不少漫画作品选登有《大墙画廊》中，少年轻狂，便试着投出自己的第一张稿件，不想这成了我的"处女作"，众编辑与廊主SHADOW PHOENIX给了我很大很大的鼓励与支持，使我信心十足地投出了以后的稿件，窈窕淑女，我等好逑，她吸引了我们这样一批漫画电玩族，给我们以展示自己的机会，绘画出我们心中的天堂。在那里，为我投身漫画创作奠定了坚定的基础。

五年中的成长，杂志已是我密不可分的至友、亲友、战友。在她那里我可以知道新一带主机大战的最近战况（新闻），在那黑暗的生化之屋中她为我指引方向（攻略），她教导我去感受神的力量（FP＝10的秘技……），还有……，电软在手，家猪暴走，衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴。

我们无法把漫画与游戏分割开，在《大墙画廊》廊主的招唤魔法下，（咒文译：啊呜呜……，参多日未进食的野狼）大家结集起来，把自己心中的幻想赋于墙上。我想大墙画廊中的画友大概与我都有同一个愿望，让自己的梦想在游戏中实现，我们要绘出自己的太空战士，我们将为之而去努力。也许在某些家长眼中我们被视为"异类"，可我们心中却涌动着这样的豪情，我是中国人，我将来要做中国游戏。我想这也是《电软》办刊的目的，激励更多有志的青年为国产游戏奋斗。

最近，我与赵佳合作一篇漫画作品正在连载，同时也有时间提高一下自己的漫画技巧，最重要的是我找回了失去已久的信心！！加上我最近配上了PⅡ350，相信很快大家就可以看到我最新的电脑绘图了，与以往不同的是将由我自己来做电脑效果，一定不会让大家失望的！我的漫画步伐才刚刚开始，希望大家多多支持，谢谢！

祝她五周年生日快乐。朱卫强



杂志回忆之一
乌鸦的叫声
风

缘起:前《电软》时期

创办《电子游戏软件》杂志是一件有偶然性而又有必然性的事。这话听起来颇有陈词滥调的哲学气味，但实际情况的确如此。

为了写有关杂志的回忆，便又重新翻阅了仅藏的两本《电子游戏软件》的前身《GAME 集中营》。杂志已经蒙上了尘土，暗淡无光。掸去灰尘象见到离别多年的老朋友，岁月苍老，记忆却是儿时一般新鲜、新奇，充满憧憬和幻想。

第一本《GAME 集中营》出版于 1993 年 8 月，印数 20000 本，定价 4.50 元。负责人是燕风，编辑有田松，物理学研究生毕业，后读文艺评论博士，是当时唯一一个有点编辑经验的人。他编完第二本离开，许多老读者都闻所未闻。其余还有大家比较熟悉的元老老 D、龙哥、无类等人。

为什么想起出版一本游戏刊物呢？归结起来大致是内外两方面的原因。内在的原因是，1992 年底，当时的先锋公司——其财务软件曾名噪一时——有兴趣投资卡通动画，便组建了先锋卡通公司。邀请一位著名的卡通制作人制作中国自己的卡通片。这位导演曾制作过艺术品味很高的卡通片而在国际上获奖，但制作具有市场价值，叫好又叫座的卡通片似乎还隔一层。国际上可以获奖，国内反映则冷若冰霜，这是中国几乎所有卡通人的通病，也是中国卡通一直无法良性运作的根源。结果这部以反映体育为主题的幽默卡通无疾而终，几十万元打了水漂。痛定思痛，与卡通门类相近的电子游戏引起先锋公司的注意。恰巧当时几位大学老师研制了八位机游戏开发平台准备出售，于是将这几位科技人员吸收进来，决定投资制作电子游戏软件，主要是八位任天堂红白机软件。说起来制作任天堂软件是要经过任天堂授权并由任天堂生产，并要交纳数量可观的版税金，但当时对此一无所知，所以也没有成为什么问题。由于先锋公司本身就是高科技公司，从事计算机销售及软件开发，遂以这几位老师为核心，从各部门和社会招集一部分软件编程人员，组成了部门齐全，当时国内规模最大的游戏开发公司。地点设在北京德胜门外的一座职业学校里，占了几乎一整层楼面。

这是九三年香港出版的杂志，还是創刊号呢。应该是香饭级的文物吧。

当时的游戏开发对象有两类，一类是自行开发的游戏软件，一类是汉化日本游戏。先讲自行开发软件。当时的计算机编程人员和编辑、导演都玩过日本游戏，但对游戏开发可以说一窍不通，与一般玩家无异。要开发软件，首先要有剧本。剧本从哪儿来呢？便想到了高校学生。很多大学生都玩过电子游戏，文化水准又高，脑子又好使，成本又不高，何不借鸡下蛋呢？于是便雇了几位勤工俭学的学生，在北大、清华、人大，北京理工大学等学生宿舍散发征集游戏创意广告。大概是投稿者即赠雷诺圆珠笔一支。如创意被采纳，可获高额稿酬。因为当时的大学生都是从中国电玩最热，最痴狂的时代(大约 89—91 年)过来的，所以对电子游戏的印象和感情都相当深。广告一发下去，反响非常热烈，搜集到的游戏创意大约近千份，门类也非常齐全。由于条件和见识的限制，益智类和动作类最多，其余射击类、体育类占一部分，RPG 和 SLG 则比较少。这次征集活动可以说是大获成功。由于条件的制约，最终这些创意没有一个能实现，在此意义上讲，创意征集活动可以说反倒是失败。在这过程中认识了一大批后来成为杂志社的中坚力量，包括理工大学的特工黄，当时还就读人大附中的张雷冬，叶展兄弟，刚硕士毕业的老 D 等人以及电玩发烧友阿 KING 等人。

汉化:此路不通

当时希望最大，投入人员和财力最多的是“先锋卡通”内部创意的益智类游戏《糊涂警察》，由于规则过于复杂等原因，最后归于失败。与此稍后，特工黄创意了一个类似《炸弹人》精版的过关游戏，当时有意上马，鉴于《糊涂警察》的失败教训，特工黄做了大量的前期准备工作，但最终因形势所迫，也放弃了。我一直欠疚在心，特工黄却没有表示丝毫的怨言，这增加了我们之间的友谊和敬重，为后来的合作打下了基础

另一类软件开发对象是汉化日本游戏。为了这一工作，“卡通公司”从日本购买了由 ASCII 出版的《游戏年鉴》，并购买了一些国内比较少见的原版游戏。由于语言方面的限制，当时国内比较流行的游戏都是动作类、打斗类、射击类、益智类等不需要语言文字沟通的游戏，对 RPG、SLG 等所谓“文字卡”则较少涉及。从《年鉴》中我们惊讶地发现，我们耳熟能详，认为很了不起的游戏，象《魂斗罗》、《绿色兵团》、《沙罗曼蛇》等在日本评价很低，而我们没听说过的许多“文字卡”却获得极高的评价。为了详细地了解这方面的情况，我们组织人翻译了《年鉴》的相关部分，了解日本对游戏的看法和评价，日本十佳游戏的评选情况。最后决定将《赌神》、《重装机兵》、《吞食天地》汉化成中文版。当时已经专门成立了编辑部负责搜集整理资料，这时便又负责翻译、编辑这几部游戏。由于屏幕字数有限，就有点象翻译电影字幕，字数尽可能少，话尽可能简捷，以便观众在较短时间阅读。当然游戏还涉及一个容量问题。由于开发工具还比较原始，又缺乏这些游戏的相关资料，编辑及计算机人员对于游戏汉化都不熟悉，加上八位机自身的限制，汉

化工作缓慢而又艰难。

这三部汉化游戏的下场都不美妙。第一个推出的《赌神》只销了大约不到5000盘，产品大量积压。公司对市场前景悲观，不得不将后两盘卡放弃。听说后来《重装机兵》被深圳某公司推出，销售情况不详。《吞食天地》是在先锋卡通气息奄奄时推出的。大概是一朝被蛇咬，十年怕草绳，这个电玩迷人人皆知的游戏汉化版大概只制作2000盘，实在不足道，实在可惜。当时一位小编悲伤而又无奈地说："如果《吞食天地》这样的游戏大作在中国才能卖2000盘，中国游戏市场除关门外，还能做什么呢!"

回过头来看，这三盘游戏还是不错的。小编们有时到现在提起还是很觉伤感，我想不应仅是爱屋及乌吧！失败的原因前面已经提到过，先锋卡通公司本质上是一个高技术公司，它在当时的游戏市场上有技术上的优势。但销售方面则明显欠缺，甚至严重薄弱。做为一个跛腿巨人，它的摔倒就是必然的了。

创业：无心插柳

下面讲一讲《GAME集中营》诞生的外部原因。93年初，市面上充斥着良莠不齐的游戏图书。影响比较大的当数《游戏一点通》。从版权页的印数看，大约30万册。这本书介绍了当时国内及日本最流行的八位机游戏，包括游戏内容及秘技，是一个内容非常实用、制作也比较严谨的游戏图书。在当时的大环境下，30万册的销量是可以想见的。后来的图书，至少到目前为止，销量与其不可比肩。但图书毕竟有诸多限制。后来这本书的编者联合了上海、杭州的几位作者不定期地出版了一本"杂志"《电玩迷》。"杂志"而加上引号，是因为它内容、风格象杂志，但没有杂志号，只能靠小范围的邮购来生存。《电玩迷》每期100多页，没有彩页和图片，封面也是白纸黑字，印刷相当简陋。内容以精彩的游戏攻略为主。由于诸多条件的限制，作者基本为沪杭两地，只限于在少数电玩迷中传播，在北京地区销量极少，几乎没有什么影响，维持生存可以说相当艰难

上面说过，为了了解日本游戏业的情况，我们也内部打印了几份资料。对于《电玩迷》始终不能从《游戏一点通》上有所进步，感到不满意。手头又恰好有几本港、台杂志，大概是早期的《星际》吧。有彩页，有黑白游戏图片。虽然从今天的眼光看是很幼稚的，当时已经觉得很精美了。由于创意征集活动又联系了一些作者，便决定仿照港台杂志(当时还没见到日本杂志)做一本有彩图，图文并茂的"盖了帽"的"杂志"。美编、版式照排等事宜基本由田松负责，游戏攻略部分由邱兆龙和老D负责，其中邱兆龙写了《十年辉煌任天堂》，连载于《GAME集中营》第一、二辑上。后来经过修改刊登在《中国计算机报》上。老D则写了几篇游戏攻略和负责大部分文字编辑工作。图片来自两部分，一部分是从港台杂志上COPY而来，一部分是由一位业余摄影家帮忙从电视上拍摄的。当时心气很高，图片多多益善，根本没考虑图片的质量和效果。加上为省钱而用照相制版，其结果就可想而知了。作者中应该提到两位，一位是人大附中的崔晓彤，是人大附中玩游戏高手群中的一员，好象是叶展兄弟的同学。他写了"闯关族"一文，文字今天读来都很好，很有感染力：

自从有了电子游戏机就出现了新的一族"闯关族"。

闯关族，多为孩童，勇往直前，不畏强暴。

闯关族，乐的是孩童，累的是手指

闯关族，静的是孩童，快的是反应

他们往往在此花上很多钱，玩得真痛快，可苦的是父母。

他们往往在此耗废许多精力，玩得真过瘾，可害的是眼睛

据我所知，这是最早提出"闯关族"这个名词，当然是从"爱车族"、"暴走族"等演化来的。"闯关族"这个名词在相当长的时间做为杂志对游戏爱好者的称呼，以此对抗"电玩迷"这一称谓，以便树立自己的形象。至今《电软》仍有"闯关族的家"的栏目，可以说是杂志的标志之一。不过今天称呼"闯关族"和"电玩迷"区别已经不大，至少没有什么感情色彩了

如果说这篇"闯关族"最后不得不屈服于社会舆论，讲几句玩游戏别耽误学习之类的套话，那么陈江的那篇"不可不玩"的题目就显得霸气十足。对于"电子游戏能不能玩"的问题，陈江说"大多数人只是保守地说："可以，不过……"要是我说，那就是："如果你喜欢呢，不玩怎么行?道理说起来很简单，但很少有人这么想。"陈江当时就读北京大学无线电系，是因全国物理竞赛得奖而保送北大的。他个子不高，脸黑红而粗糙，显示山里人生活的艰难。他父母是上海人，因支边到贫困的贵州，他就在贫脊的贵州小城长大。继承了上海人的聪颖和贵州人生命力的顽强，生活简朴但生机勃勃，是那种除了钱以外什么都不缺的人。逻辑思维敏捷，加上良好的科学训练，在同龄人中出类拔萃。对于社会上对电玩的批评，他说："我玩我的，那么玩够了的时候也是要想学习的时候，也正是学起来更轻松的时候。"他因为年轻而非常自信，因为出类拔萃而心志高远，对电玩自有一种"境界"?

"玩之能胜是一种天赋，

玩而不入迷是一种性格，

入迷而能自创是一种修养，

而玩得不可释手又是一种境界。"

陈江君就是这种能学善玩的学生。他对杂志的创办出力甚巨，杂志的小编们十分感念。

当时的小编们不知天高地厚，一味贪大求洋，结果《GAME集中营》出来后，照片模糊不清，印刷效果十分不理想。发行由北京视野图书选题信息事务所负责。这是一家成立不久的公司，由几个刚下海的出版社编辑构成。他们

也缺乏发行的途径、信誉和经验，结果《GAME 集中营》第一辑的发行归于失败，大约只卖出 10000 本。回想起来，不应一味怨发行不利，在内容、版式、照排、印刷等诸多方面我们都毫无经验，只凭一股热情和理想一味蛮干，失败应是必然的吧！第一辑《集中营》先锋卡通公司赔了大约 20000 元，这是我们所付的第一笔学费，也是唯一的一次学费。通过这本书，我们还没有完全了解市场，掌握杂志如何运作，但我们了解了自己的弱点。

书的名字考虑了好几个，如《GAME 广场》、《GAME 岛》、《GAME 高手》、《GAME 你我他》、《游戏天堂》……，但当时就读人大附中的叶丁提出《GAME 集中营》这个名字，大家都一致称好。后来还有读者来信问，"GAME 集中营"到底是什么意思？其实我们也说不清。不过说不清的东西不是更有意思，更有余味吗？后来正式批了刊号《电子游戏软件》，不少老读者还是爱称呼《集中营》，这也是品牌吧！听说现在还有个电视台的游戏节目叫"游戏集中营"，真有意思。

这是九[illegible]年九[illegible]年[illegible]杭州[illegible]出版的游戏图书，封面及内文均为黑白。作者大多[illegible]工析[illegible]述，文字[illegible]攻略为主，水平[illegible]业余的，[illegible]编版式及印刷[illegible]停留在低水平上。

无论如何，《GAME 集中营》是中国第一本图文并茂的杂志类图书，还第一次有了彩页，可以逼真地表现游戏图象。

在沮丧和漫长的等待之后，决定出版《GAME 集中营》第二辑。每个人都清楚，这是最后的机会，绝不允许再赔钱，也无钱可赔。

第二辑从内容上看比第一辑热闹得多，除了介绍《吞食天地Ⅱ》和《饿狼传说》等八部游戏攻略外，较为重要的有叶展兄弟的 TV GAME ABC，用漫画形式介绍游戏主机。还有当时负责先锋卡通公司软件开发的三国游戏专家边晓春写的"三国游戏纵横谈"。由于他是软件技术人员，又有良好的文化素养，眼界很高，视野很宽，所以文章发表后很受欢迎。"纵横谈"后来好象出过十篇左右，应该是三国类游戏评论的集大成者。

做为游戏创意征集活动的成果，也考虑到读者参与性问题，这一辑第一次也是唯一一次刊登了三位电玩迷写的射击游戏创意"摇滚旋风"。不过反响并不大，以后也就未再继续。

第二方面的改进就是图片方面，接受第一辑好大喜功的教训，第二辑的图片使用比较谨慎一些。图片质量不好的尽量不用，能用线条图的就用线条图。如《吞食天地》的攻略，基本都用了线条图，以增加清晰度。封面则用了施瓦辛格的剧照，虽然从今天的角度看，色彩可能太暗了一些，但确实挺"酷"。

在集中营第二辑的编辑过程中，大约是 93 年 10 月，一位热心的玩友问我，愿不愿意办一本游戏杂志？当然愿意了！不过国家对杂志号的审批很严，游戏杂志根本排不上号，我们做梦也没想过能办一本正式的游戏刊物。不过既然有人热心帮忙，也就同意申办。由于希望太渺茫，一直抱着死马当活马医的态度。在第二辑编者的话"盼"中就有这样一段充满期待的话：

"欧美、日本、港台有几十种，上百种电子游戏杂志，大陆却一本也没有!! 中国有几十万闯关族，上千万游戏者，难道永远肌肠辘辘，嗷嗷待哺？别人已专美于前，我们还不崔起于后吗？因此我们的愿望渺小而神圣：中国的闯关族应该有自己的家，中国应该有自己的电子游戏杂志

我们相信：面包会有的。"

《电子游戏软件》杂志被批下来的消息是春节前被告之的。推算起来，这篇"编者的话"应该写于 94 年 1 月初。第 2 辑的封底已写着几行大字"大赦令：中国第一本电子游戏软件杂志 94 年 5 月创刊"。由此推算，《GAME 集中营》第 2 辑应于 94 年 3 月间出版上市。

第 2 辑定价仍为 4.50 元，黑白 64 面，彩页 8 面。发行委托给卡通公司一位以前搞过图书发行的同事兼朋友，情况仍旧不十分理想，主要是收款的困难。不过当时已忙于新杂志的创刊，对于第二辑的情况已不十分在意。这本书大约印了 30000 册。最后的结局好象并没有亏。有趣的是《电子游戏软件》名声鹊起后，《GAME 集中营》一、二两辑几乎全部被销光，成了许多玩友的收藏品，以至今天已很难找到。经常听到读者的抱怨：《电软》一本不缺，就缺那两本《集中营》。

《集中营》时期是小编们充满期待又感到沮丧的时期。理想与现实，努力与收获之间的冲突使我们认识了市场的严酷，认识了自己幼稚。失败和创业的艰难锻炼了我们，使我们从幼稚走向成熟，从轻率走向慎重，从封闭走向开放。孔子在称赞颜面时说："不迁怒，不二过"。我们没有将失败推委于人，而是深切地反省自己。我们犯过的错误，

绝不会重复。应该感谢《集中营》时期的练兵，使我们深深地体会到市场不相信眼泪，使我们深知编辑和发行如杂志的两个车轮，两个翅膀，缺一不可。大量的读者来信也深深地感动我们，使我们充满信心和力量。由于两辑《GAME 集中营》的铺路，《电软》从一开始就已拥有了相当数量的读者，就有比较高的起点，这是我们走向成功的有力条件和良好基础。

《电子游戏软件》杂志是中国第一本正式批准的电子游戏专门刊物，是中国游戏业的一件大事。从此电玩迷有了自己的喉舌，自己的阵地，自己的窗口，自己的家，可以透过这扇窗户看到外面的游戏世界，也让世界了解窗子里的我们。

《电子游戏软件》的创立为我们的事业揭开了崭新的一页。

正是"初不经意，继而成精"（见《西游记》）。

闯关族的家

94年5月，以日本游戏《半熟英雄》为封面的《电子游戏软件》如期创刊了。当时申报为双月刊，是因为资料来源有限，读者稿件也没有那么多，加之缺乏编辑、印刷、照排、发行诸方面的经验和渠道，怕办月刊手忙脚乱应付不了。

编辑部刚成立时，仍没在"先锋卡通"的老地方：北京德外黄寺大街，人员增加了阿 KING 和 S·P。这样正式编辑就有五位：龙哥、老 D、阿 KING、S·P 和无类，加上一位发行，一位处理读者来信，美编则用了在一家杂志任职的摄影记者。编辑部就这样开张了。

这是第一本彩色封面的《电玩迷》，内文也出现几页彩页。但封面制作平凡，彩页版式呆板，显然缺乏美工的加工。但该书对《电软》的产生起了催化剂的作用。

由于这几位编辑无一人干过编辑，对编辑工作的方针、原理、规律、技巧、流程一窍不通。到底怎么办？办成一个什么样风格的杂志？市场定位，读者对象等，心里都没有底。经过大家的讨论蕴酿，大致形成这样的共识：既然不懂编辑工作，索性"不按牌理出牌"。好在受过两期集中营培训，不断在市场中调整就是了。这"不按牌理出牌"六个字，就好象当年巴金先生成名后带着庆幸的口吻说的"没有读过一本关于文学的书"，这庆幸便含了不少骄傲的成份。不过当时情形确实如此。

读者对象确定为中学生为主，兼及大学生，即 13—25 岁之间为读者主体。这样在语言上就要摒弃八股式的陈辞滥调，要用青少年喜闻乐见的语言，包括俚语，俗语，口头语等形式表述。杂志总的方针是强调三性，即知识性、趣味性、娱乐性。做到三个不谈：一、游戏刊物不谈政治，二、色情游戏不谈，三、赌博游戏不谈。"

创刊号的"创刊词"写了好几稿，都觉得不满意，都不能表达心情和愿望，最终还是用了"闯关族的家"五个大字。

在同时不长的"编后"中，用同样很生动的语言对此加以说明：

"《GAME 集中营》发行两期便告寿终正寝，实在短命得可以。所幸它金蝉脱壳，借春潮涌动，乘万物惊蛰，一变而蜕为《电子游戏软件杂志》。

子承父志，便有两个不大不小的愿望，第一个有点野心，就是《电子游戏软件》要做大陆电子游戏杂志的龙头老大　第二个十足赤金，就是要把《电子游戏软件》办成"闯关族的家"。佛前一柱香，愿梦想成真

首页"发刊词"只写了五个字："闯关族的家"，这可能是最短的发刊词吧！但它凝聚了杂志社全体同仁的心愿，一字千金　"

对杂志社小编们当时既兴奋又惶恐的心情，"编后"也有很多的写照。

《GAME 集中营》第二辑我们曾断言：

"面包会有的，其实心里一点谱儿也没有，只是理直则气壮。现在面包房真的开业大吉，却又使我们战战兢兢，如履薄冰。如何使面包包装美观、价格合理、营养丰富、口味淳厚，杂志社小编们一夜白了少年头。所幸我们有一批侠骨柔肠的铁杆闯关族朋友，还有每天不断象滚雪球一样越滚越大的铁杆闯关族兵团，内呼外应，声气相求，相信是能搅起几许波澜的。"

真实的谎言

从编《集中营》时，闯关族的喜怒哀乐，生活百态，小编们的编辑生活，业余爱好，提供了许多编辑素材，生动活泼而又汗漫散乱，无以归类，于是便有了从第一期开始连载的"电刑室手记"。

"电刑室"名字的来源在"手记"第一条有考备：

“编辑部为编游戏节目特辟‘电玩室’。而同楼其他单位人员时时光顾逍遥一番，编辑部不胜其扰。编辑龙哥在门口大书“电刑室”三字，过路者见状皆大惊，避之犹恐不及。”

当时编辑部初创，条件相当艰苦，只有一大一小两个房间。为互不干扰，把电视机及游戏机都搬到小房间。门口贴“电玩室”三字。“同楼其他单位人员”是指“先锋卡通公司”的软件编程人员，累了或偷懒就经常跑来关门大玩一番。由“电玩室”到“电刑室”显示了杂志初创时期小编们生机勃勃的创造精神和想象力，不甘心平庸，不按牌理出牌。其实游戏的本质何尝不是创造和想象

在《95 典藏本》的《电刑室手记》“编者按”中对此有一个说明：

“‘电刑室手记’初无深意，不过将编辑部之鸡零狗碎，牛头马面，孤坟野鬼，搞笑乱弹，不登大雅之堂者，攒成一堆，以博一笑耳（有玩友称为“厕上极品”）。譬如大餐之后，芝麻落入桌缝中，弃之可惜 遂用掌震出慢慢咀嚼，或亦为一种消遣 ”

“手记”不是一种文学体裁，勉强说，有点接近了“实录” 俄国作家陀思妥耶夫斯基著有《死室手记》，是他监狱生活的长篇实录。“电刑室手记”也有点象中国魏晋时期的《世说新语》，用一小段一小段的话记录当时名士的作派、言行、事件、丰姿，字数长短不拘一格。但原则上都是三言两语，极隽永传神。“手记”的体裁也有点象《论语》，想起一出是一出。不过不象《论语》那么深沉，那么严肃，那么道学家。“手记”多的是幽默，隽永、风趣。“手记”基本上记述的都是围绕着编辑部和闯关族发生的人和事。内容大量取材于读者的来信，加以艺术的加工，成为“手记”取之不尽的活水源头。所以“电刑室手记”的作者应该是杂志社的全体编辑和所有的读者。

同时，“电刑室手记”也是一次成功的商业包装。通过“手记”的介绍，龙哥、老 D、阿 KING、无类、特工黄、S・P 等一个个鲜活、生动、有趣的编辑群体形象地呈现在读者面前。他们是真实的，又是神秘的。是可亲的，又是偶像的。读者既想阅读杂志，也想了解小编的生活。

《95 典藏本》将“电刑室手记”称为“真实的谎言”，庶几近之。

“电刑室手记”从 94 年第一期开始至 95 年第 7 期结束，共连载了 10 期，(缺 94 年第五期和 95 年第五期)共 104 则。

有欢迎的、赞扬的，就有讨厌的、批评的。批评的理由不外乎“庸俗”、“无聊”。对此，《95 典藏本》有个“后记”做了答辩：

“《电刑室手记》连载一年多，受到不少玩友的鼓励。一些电玩圈外，甚至对电玩有某些成见的人士饭后茶余，也看一看《电刑室手记》，享受一下轻松调侃的乐趣 幽默是对生命张力的一种宽容，一种释放，一种缓解。幽默本身是一种宽容，也需要我们用宽容的态度对待幽默 幽默和庸俗并没有严格清晰的界限，但我们摒弃庸俗而提倡幽默，因为幽默是一种文化。”

作者的结论是：“幽默不是一件容易的事，因为它需要文化，也不能缺少宽容。”例如“电刑室手记”连载不久，就有人来信批评杂志将“屁股”，“放屁”等词登在杂志上“不严肃”，“不雅”。“电刑室手记”说：“毛主席教导我们：不须放屁。”有人便说：把毛主席教导放在“手记”里不严肃。呜呼！谁不严肃！

听说还有不少读者来信要求旧梦重温，重开“电刑室手记”。流风余韵所致，眼下有些杂志也羞羞答答的模仿一两段，不过如马克思感叹的：“我种的是龙种，收获的是跳蚤！”

初啼：一鸣惊人

创刊号已经很象一本杂志了，栏目已经很丰富 有些栏目，象游戏新闻眼、秘技天地、闯关族的家一直长寿到今天。从第三期起，新闻实际分为两部分。一部分叫“游戏新闻眼”，专讲国内游戏市场的情况。象当时流行的 FC、MD、SFC 哪些游戏比较好玩，有哪几个新推出，价格如何（各地市场比较），非常实用。另一部分叫“海外采风”，专门报道日本及欧美的游戏市场及排行榜。这部分有点象今天的“游戏新闻眼”，不过篇幅只一两页罢了。两者合起来组成一个栏目叫“论尽江湖”。从信息量而言，今天杂志的信息量比 94 年不知要大多少倍。但从贴近读者，贴近国内市场，提供读者实际需要讲，我个人以为现在的新闻眼不一定就比当时的论尽江湖好。不过其间是怎样转换过来的，我也不十分清楚，也许有它的必然性吧。这是我个人意见，可以讨论。

创刊号的另一大成功是印刷及版式方面，比《集中营》时期有了长足的进步。可以说“集中营”没有白蹲，学费没有白花。创刊号版式很规范，尤其是图片清晰。虽然当时还不懂截图技术，但至少不再是乌突突一片。封面色彩也很鲜艳，当时非常满意。可以说从“创刊号”起，才真的实现了我们当初的宿愿：中国有一本真正图文并茂的游戏杂志。

创刊号共印刷了 30000 册。发行无疑是一件相当棘手的事情。经历了一系列的挫折，焦虑和守株待兔式的等待，杂志终于如期上市了。

反响并不热烈。因为当时书商的大生意有三类书：一类是漫画，成套的书象《圣斗士星矢》、《龙珠》等。杂志象《画书大王》(简称《画王》)等。一类是武侠，金庸、古龙、温瑞安、梁羽生等。另一类我们称之为“火车杂志”，半黄半不黄的杂志，文章的题目听起来挺吓人的，对于文化水准较低的大量民工有很强的吸引力。这三类图书支撑着大半的

图书市场。至于游戏书刊还能卖钱？还有销路？发行商都没有什么兴趣。不象今天，游戏图书刊物泛滥的一塌糊涂。第一期杂志无论如何基本上都卖光了。这是我们"集中营"时代以来的最好成绩。

而且最重要的是——我们收到了所有书款，有钱可以做第二期了。

这正是我们所期望的，不赔钱就可以。让杂志上市，让读者知道我们，让发行商知道游戏杂志大有人看，我们就有机会啦。

福祸：沙井时期

大约一、二期的交叉时期，也就是六月份吧，杂志迁到了新址：北京东城区沙井胡同15号

这是一座标准的北京四合院，院落规整而幽静，所有的屋子用游廊连接。中院过门的藻井保存得相当完好，可以清晰地看到上面鎏金的镶边和正方形彩色吉祥图案。这样保存完好的藻井在北京已经极少见了。藻井两边的夹道各有一株黑枣树，一雌一雄，据说是北京最老的两棵黑枣树。这所宅院民国时期是德国画院，大概是居住北京的德国人依附风雅，专门买了中式房子做为艺术沙龙。解放前夕又被齐白石所买，成为齐白石的故居之一，被确定为北京市文物保护单位。文革后为北京市群众艺术馆。我们租东屋三间，群艺馆不坐班，每到黄昏时分，整个院落寂无一人。春华夏荫秋实冬雪，四时之景不同而乐亦无穷也。杂志迁至此处，遂俨然成一独立出版单位。办公室虽然较简陋楸狭，但院落宽敞清幽，心境便觉高远。

[illegible]

六月间，特工黄自北京理工大学毕业。其间交往已相当频繁，与诸小编合作愉快无间。特工黄不善言辞。未开口脸先涨红，加之南腔北调，常被取笑。然内心聪敏，拙于言而工于行，为一仁厚君子。当时极有意挽留，共赞大业。但杂志初创，前程未卜。我殊不愿误人前途。遂于一风清月明之夜，把盏临风，西窗共语。相约日后有机会合作。特工黄亦不负前言，于次年五月毅然返京，共践前约。

杂志在第二期后快调进击，销量每一期都有增长。读者赞扬的来信如雪片飞来。杂志社情绪高昂，生机勃勃。这也引起了一些人的不满，《电玩迷》的编辑兼撰稿人叶伟寄来了直署其名的"挑战信"。他在信中说，《电软》受到读者如此热烈的欢迎，你们心里一定非常得意。做为《电玩迷》的编辑，我们多年来创立一个正式杂志的梦想一次次破灭，而你们却轻易地便成功了。我知道我们已经不战自败。但我决不服气，因为这不是一场公平的挑战。如若换一下角色，我们一定做得更出色。对叶伟的"挑战"，我深感同情。在致他的回信中说：我们确实做得并不够好，而且我们也从《电玩迷》中吸取了很多营养。这确实是一场不公平的竞赛，但我们不是胜利者，你们也不是失败者。因为《电子游戏软件》不是哪一个人和哪几个人的。我们从一开始就不认为《电软》是一个同人杂志，它是属于整个电玩迷的。因此在创刊号上我们写了五个大字："阖关族的家"，希望大家泯弃地域、门户、主客、先后之陋习，精诚合作，开创中国游戏业的新生面。后来，叶伟君成了我们极好的朋友，并成为杂志社最重要的撰稿人。他文笔潇洒、才思敏捷、视野宽广，几年来杂志的新闻及评论大部分都有他的足迹。应该说，叶伟是杂志社的元老和创始人之一。我们之间不仅有着良好的合作关系和私人友谊，对他的执着和敬业精神也有深深的敬意。

另外值得介绍的是上海X.Y.M，一位动画美工。他早期因给《电刑室手记》做插画而为广大读者所熟悉。最近由他编写、排版、美编的《MAGIC地带》显示了他多方面的才华。在版式安排方面的独特想法，鲜明的个性特征受到日本及台湾出版人的赞许。X.Y.M亦不善言辞，与朋友聚会时多半是在听，很少插话。他在漫画、动画、游戏、音乐等方面都有较深的造诣。难能可贵的是X.Y.M是一位对事业极执着的人，淡泊名利，志向高远。在当今商品经济大潮，金钱崇拜的今天，X.Y.M可以说是少数不为钱而只为兴趣、爱好、理想工作的人，虽然他并不富裕。记得有一次我问他：中国动画为什么上不去？他沉思良久说："中国的很多动画人都看不起动画，不看动画，这是动画人的耻辱。"对X.Y.M这样热爱动画事业的"稀有动物"，可爱青年，我一直抱着深深的敬意，他们是中国动画的脊梁和希望所在。

不按牌理出牌

《电软》的迅速崛起一方面得益于是第一本游戏杂志，另一方面是它"不按牌理出牌"的办刊理念。在语言修辞方式上强调口语化、通俗化，在当时千篇一律的死板的杂志中掀起一阵新潮，引起不少青少年强烈的共鸣。以第三期编后为例：

"编后"和"电刑室手记"同挤一个座位真是

不幸。读者对电刑室反映颇佳，龙哥等立刻神气起来。主编的“编后”也只能由占半个座位到勉强四分之一个屁股 每天忙得焦头烂额，还要防止龙哥、老 D、无类，最近又引狼入室一位阿 KING——正好凑一个“四人组”——的政变，真惨。

《电子游戏软件》借《GAME 集中营》的余荫，面包是越做越大了。唯有一事困惑不得解，即书商只认《GAME 集中营》，而不认《电子游戏软件》。出创刊号（第一期），他则写上《集中营 3》，《软件》出第二期则《集中营 4》大招牌高悬，真真令人无奈。有玩友来信责问，《GAME 集中营》这么响亮的名字为何不用，偏要改名《电子游戏软件》？其实诸位不知，和尚想念什么经就念什么经吗！

语言的活泼实在是呼之欲出！没有一点“八股”的陈腐和教训人的味道

象《电刑室手记》里：

一玩友两次给龙哥来信，均不见答 志之曰：“龙哥，空姐来信则抢答，岂非男卑女尊！”龙哥批道：“YES ”

“目前，有消息说两位中央美院毕业的小姐要来杂志社做编辑，编辑部一片欢呼声 后说消息不确，龙哥提议编辑部全体默哀两分钟 ”

风趣和幽默自不必说，语言之简洁，几乎不可增删一字。

第二次兴风作浪

在“创刊号”的“编后”中有一段话当时未引起读者的注意：“所幸我们有一批侠骨柔肠的铁杆闯关族朋友，还有每天不断向滚雪球一样越滚越大的铁杆闯关族兵团，内呼外应，声气相求，相信是能搅起几许波澜的 ”

到了第四期，一向不安分的小编们便开始兴风做浪起来了。这一期刊登了叶伟和张弦的一篇向“超任迷”挑战的文字：“世嘉五代与超级任天堂比较报告”，揭开了一场世嘉迷与超任迷的大决战。说“比较报告”是向超任迷挑战，说得不十分准确，但效果可能是这样。说是一篇翻案文章可能更接近叶、张二人的本意。按照一般的观点，超任无论在处理速度、解析度、发色数、缩放功能、音效等方面都优于世嘉五代(MD)。叶、张二人用自己的实验报告反驳了世俗的观点，得出的结论是：MD 在处理速度，画面解析度方面占有明显优势。超任则色数较多，柔和性好。对超任引以为自豪的扩大缩小机能，批评为“马赛克”效应明显，有时画面效果反而不好。音效方面 MD 音质清晰，场感极佳。而超任在高级音响中就暴露出较大缺憾。

在短短的“编者按”中，杂志采取不偏不倚，但唯恐天下不乱的态度：

“超任、世嘉谁是老大，争论已久。叶伟、张弦积数月之力写成此文，逆潮流而动，贬超任而崇世嘉 此文为一家之说，与编辑部无涉 超任迷可鸣鼓而攻之。也欢迎广大电玩迷结合自己的心得体会参加讨论 ”

放出“比较研究”这只猛兽，编辑们便“坐山观虎斗”了

在其后长达半年的时间里，杂志先后收到上百封读者来信讨论这一问题。杂志亦择要发表了六篇有份量、有理论、有事实的论战文章，让“超任派”和“世嘉派”充分发表意见。“超任派”的主将是南京的黄明，一位计算机方面的行家里手，他更多地用专业方面的知识做论战的利器。“世嘉派”的主将当然是叶、张二人，他们都是文科出身，优势是对游戏机性能较为熟悉，在文字和辩论技巧 方面更得心应手。此时，毕业后远涌福建的竹工黄也手痒起来，开辟第三条战线，用敲边鼓的方式独树一帜。连续发表了关于游戏机制式及当时读者关心的世嘉 MD 原装与组装机的区别等问题的文章。此次可称中国游戏业第一次大辩论，取得了良好的成效。正象最后一篇文章的“编者按”所说：

“通过辩论，普及了游戏机的知识，让读者都能讲出个子丑寅卯”。

这次大辩论，杂志采取严格的中立立场，不偏于哪方。事实上，做为一个独立的媒体，本来就应该公正、客观，避免感情色彩，这样才能取得读者的信任，才不失一个媒体应有的立场 而在后来的世嘉 SS 与索尼 PS 之争中，杂志部分编辑流露出偏爱 SS 的倾向，把个人喜爱带进杂志，受到 PS 玩友的批评，这个教训应该认真汲取。

回过头来看，当时刊登的都是有份量的长篇大论，讨论有一定的深度。但对广大读者的意见、见解反映不够，缺少短而精，甚至只言片语的读者意见，显得参与面不够广，这是今后应该加以注意的。

想作乌鸦让人烦

MD 和超任的大辩论终于在中国游戏业一潭死水中搅

起波澜。小编们乐得手舞足蹈，忘乎所以，唯恐天下不乱，便决定再搅浑水，再起波澜。95年第四期、第五期、第七期连续刊登了三篇评论文章："乌鸦·乌鸦·叫"、"丧钟为谁而鸣?"、"大事·小事·猪脑子"。后两篇文章都不长，大约都是几百字。而"乌鸦·乌鸦·叫"是一篇颇引起争议的文章，而见过的读者又比较少('95"合订本"出版时这三篇文章全部被删掉)，故一并刊出。

鸦声之一：

《乌鸦·乌鸦·叫》

奇谈·奇谈·屁

最近几期的《电子游戏软件》连续刊登了《次世代的战争》、《次世代的冲击》等长篇大作。加上驻日记者常春先生的《年末商战》，勾勒出一幅如火如荼、蓬勃发展，激烈竞争的电子游戏市场。几乎所有的电子业巨头都卷入了这场次世代战争，想在令人垂涎欲滴的游戏市场大蛋糕上切下尽可能大的份额。

反观之，大陆的电子游戏业仍旧是死水一潭，以不变应万变。家电厂商一窝蜂竞相生产市场已经饱和的彩电、堆积如山的冰箱，洗不上衣服的洗衣机和哪怕赚一点小钱的食品粉碎机，却没有哪一家厂商肯拿出资金投向利润已经超过美国电影业和日本汽车工业的电子游戏业。我们听到的只是一部分"关心青少年成长"的"有识之士"的冷嘲热讽，新闻界的明枪暗箭。我们看到的只是寥若寒星的少数几位玩着进口"土星"和"3DO"的游戏贵族。

盗版·盗版·逃

八八年至九一年是中国电子游戏市场的黄金时代。日本原装红白机，中国十几种品牌的仿冒八位机一齐涌向市场，形成杂牌军混战的局面。中山小霸王以低成本、高质量逐步称霸市场。它软硬兼施，机、卡并举。市场占有量至少在六成以上，成为大陆最大的电子游戏"霸王"。八位机后期，以中央军电子部46所X室为核心组建的天津新星电子公司异军突起，搭末班车，借"街霸"之威横扫中国。大赚一笔即脚底抹油，挥师转向十六位机开发。推出廉价小教授世嘉五代机，成为大陆普及十六位机的开路先锋。其功也不可没，其过也不可掩。仿冒之初，世嘉公司装聋作哑，不闻不问。待新星做大，则大动干戈，以侵权诉诸法律。此日人一贯做法也。借汝之手以成事，灭汝之首以收利。其谋划不可不谓老到，其用心不可不谓狠毒。为避开知识产权纠纷，小霸王和新星相继转向学习机，当有难言之苦。学习机是什么？计算机和游戏机的私生子，最终会被双亲双双遗弃。

赚钱·赚钱·造

大陆游戏厂家到底从游戏迷手中赚了多少钱呢？由于我国还缺乏严密的财务申报审计制度，这可能是个永不可解的谜。要想知道个大约母，大概得估算一下到底卖出多少台游戏机和游戏卡。大陆倒底有多少台游戏机？有说1500万台，有说2000万台，有说4000万台……莫衷一是。这里有个线索可供参考。大陆八位机的CPU基本都是台湾联华(UMC)提供的。据联华方面私下提供的消息，共卖给大陆约3000万个CPU，除去少量出口、库存，大陆游戏机拥有量在2500万台以上应无问题。以每台游戏机平均利润120元，2500万台为30亿人民币；以每台游戏机拥有两盘卡，大陆共出售5000万盘为50亿人民币。两项合计，利润总额应不低于80亿人民币。美国任天堂公司估计大陆游戏厂商共获"非法利润"120亿左右，可能偏高些。盗版——赚钱，赚钱——盗版，形成利润丰厚，秀色可餐的发财之路。那么这从游戏迷手中赚取的80——100亿人民币哪儿去了呢？我们可以很负责地告诉大家，几乎没有一分钱用于研制中国自己的电子游戏节目。其结果是大陆失去了发展电子游戏业的黄金时间。至少到94年底，大陆游戏节目的数量是00.0000000

老鼠·老鼠·打

那么大陆游戏业陷入困顿的症结何在呢？

首要原因是社会对游戏业定位不明，使家长普遍不能接受GAME。我们举个事例说明：一是去年某中央权威报刊载文称电子游戏为毒害青少年的"鸦片"。有这家权威报纸打头，其他各类报纸积极跟进是可以想见的了。一些城市搞强迫签名，仅武汉市江岸区中小学校就印发了70000多份"告家长书"，并要家长"回执"，保证学生不玩电子游戏。甚至组织几十万青少年上街宣传，大有"不灭GAME誓不休"之势。许多同学来信向杂志诉说他们的苦闷和辛酸。他们不能理解，一项正当的深受青少年喜爱的娱乐活动为何要禁止？要变成"过街老鼠，人人喊打"。要在学生和家长之间造成那么大的隔膜。大肆围剿的后果就是学生玩GAME来神，家长谈GAME变色。一些年龄很小的小学生都成了出色的"地下工作者"，这正常吗？我们可以很负责地告诉"偶然"读到这篇文章的家长，(就象我们很认真负责地编这本杂志一样)我们认识的许多玩友(投稿的、直接认识的)都是中国第一流的尖子学生，名牌中学、名牌大学、少年班、奥林匹克竞赛获奖者……我们编辑中有几位就是研究生和名牌大学毕业的。希望有一天能刊登他们的感想

降价·降价·垮

其实社会舆论的打压不可能长久。台湾80年日本85年都曾短暂地禁止过街机厅营业范围，但游戏业却如海星一样越泡越大。

面对社会的强大压力，我国游戏业做何反应呢？由于缺乏行业协调管理，造成市场恶性竞争，产销秩序不良，价格一路下滑。93年初COPY一盘超任磁碟要50元！94年初已降至5元！5月2.5元！7月份一则广告说它只要"信不信由你"的2元！这实在是"为人民服务价"了。如果再降，

不如回家卖白薯。93年底《赌神》全中文卡上市，批发价每盘150元，市场零售价350元（真黑！）。9人《街霸》刚上市每盘250元，后降至90元 读者可知其中的暴利 今天，一盘卡的平均零售利润不过30－50元，3000多元一部超任加博士4磁碟机的利润不过300元左右。在日本世嘉《超级街霸》10900日元，约合人民币900多元（税除外），盗版卡仅280元。《超级忍》日本每盘6800日元，约合人民币600多元，盗版卡仅100元左右 消费者因盗版货和市场恶性竞争而受益匪浅，盗版商也因低成本而有薄利可图。而水货的低价格，严重阻碍国内软件业的发展。目前的游戏卡价格甚至不能维持软件开发的简单再生产。利润，版权得不到保护，哪个厂商肯杀身取义？从长远讲，吃亏的是消费者。且不说语言上的障碍，文化上的隔膜，意识形态上的分歧带给我们的困惑。任天堂自93年以来已基本不生产八位机和卡，我国几千万台游戏机无米下锅，已逐渐压箱底。用不了多久，MD和SFC也会面临同样的命运。因此建立良好的市场秩序，加强版权保护，造就"一获千金"的GAME投资环境才是消费者真正利益所在

抽奖·抽奖·哇

电子游戏业是个高投入，高风险，高利润的行业。目前日本一部游戏节目的软件开发经费一般要500万元人民币，这还不包括卡带制作经费。一盘卡销售量超过10万盒才能带来较大收益，超过100万盒才能称为一部成功的节目。一盒游戏卡硬件成本一般要60－100元，生产10万盒即要800万左右人民币，不财大气粗怎么撑得起，挺得住！《超级街霸》两个月卖出200万盒，其利润达几千万美元 这在游戏节目中大概只占1%。这就是为什么日本的近2000家软件厂商中成功的只有那么几家，十几家，几十家。任天堂老板山内溥幽默地说："无论如何比抽奖机率要高 "

电子游戏业象电影、动画业一样，是个"艺术工厂"，需要策划，编导，美工，程序设计师，音效师，音乐师共组小组。这样的人才访求在我国非常困难，非要长期培训才能胜任。此非一般公司可以单独负担，必待主管部门的统一规划，统筹安排，政策上给予优惠。同时要求企业界通力合作，当然也需要有志于献身游戏业的玩友们的参与。

总之，人才的培养，时间和巨额投资是游戏业成败的关键。

乌鸦·乌鸦·叫

写以上文字起因于一位武汉大学玩友的来信。他在信中痛责《GAME集中营》辜负了众多玩友的期望。他悲愤地写道："你们写的攻略好是好，但那是日本的游戏！你们登的彩页美是美，但那是日本的广告！究竟哪一天我们能在贵刊上见到中国人自己制作的游戏！我从十岁等到二十岁，还要等第二个十年，第三个十年吗？"这篇血泪文字深深震撼着杂志每位编辑的心，使我们羞愧万分，无地自容 他在信的末尾说："以贵刊的影响，相信振臂一呼，一定应者云集 "杂志人轻言微，何以负此大任，真是"错爱"啊！中国上有电子工业部、电子游戏协会、下有小霸王、新星、妙博士……还有各种软件联盟，哪一个不比经常搬家的GAME集中营势头来得大，财力来得厚 希望他们能振臂疾呼，慷慨解囊，能用银元在中国游戏的死水中激起微澜

至于振兴中国游戏业的回天良药，我们开不出；大陆游戏业的"光明"前途，我们看不到

但愿我们的悲观论调如"乌鸦·乌鸦·叫"，虽不吉利，但在有权有钱者看来不过是杞人忧天的聒噪而已

鸦声之二：

《丧钟为谁而鸣?!》

计算机的普及[illegible]游戏[illegible]了[illegible]健康、[illegible]、开明的社会环境，游戏[illegible]共享的[illegible]点[illegible]，我们真该好好感谢计算机了

三月九日，对大陆游戏业而言，是个灰色的日子 世嘉铁拳终于落下 据新闻媒体报道：此次世嘉公司在北京工商部门配合下查扣了北京最大的游戏机批发市场和一些专卖店，共罚没四卡车价值约400余万元的假冒游戏机、卡 北京电子游戏市场元气大伤，一片狼藉 上海等地游戏业亦成了惊弓之鸟，谈虎变色

对3·9行动我们的心情相当矛盾、人家保护知识产权，我们尊重知识产权是理所当然的，这也是近代文明的一大标志。3·9行动是大陆长期漠视、打压游戏业的必然苦果，是游戏厂商猖狂盗版、侵权的应有惩罚。在《乌鸦·乌鸦·叫》一文中（该文写于3·9之前），我们曾说过：大陆游戏业已陷入恶性循环中 一方面盗版商蓬蓬勃勃疯狂盗版以牟取暴利，一方面游戏软件业冷冷清清千呼万唤仍旧从0到0、中国青少年成长的园地只能靠日本文化的草木来装点，这不仅可悲，而且可耻！笔

者认为这"功劳"至少有一半应记在那些"关心青少年成长"的"有识之士"的账上。我们在此恳切呼吁新闻界和"有识之士"们多做点实事，少讲没有根据和不负责的话。营造开明，开放和文明的社会氛围，在动画、漫画、电子游戏等青少年流行文化领域拿出哪怕是"臭大粪"的东西来，我们都将大声鼓掌，四处鼓吹、"吾恐季孙之忧不在颛臾，而在萧墙之内。"

那么目前的大陆游戏业怎么办？世嘉公司下一步将如何动作？带着这两个读者关心的问题（可能是一个问题），我们与世嘉公司驻中国代表，世嘉华翰文化娱乐有限公司总经理久原实先生进行了坦率而友好的交谈。我们表达了这样的看法：大陆的电子游戏业近年来受到新闻界、教育界的打压，已经非常脆弱。如果世嘉公司再借版权问题插上一刀，两面夹击，大陆的电子游戏市场可能会完全崩溃。这不仅仅令大陆的电玩迷失望，对有意进军大陆的世嘉公司可能也没有好处。因此希望久原先生转告世嘉决策层，能面对中国游戏市场的现实，采取更为灵活的对策。同时，积极打进中国市场，建厂设店，以提供适合中国消费水平和消费心理的游戏节目。届时我们责无旁贷地大力支持世嘉扫荡盗版，呼吁游戏迷购买正牌世嘉产品。久原先生表示：世嘉对于保护知识产权的立场是坚定和严厉的。中美关于保护知识产权的协定也应该适用于日本。在中国市场何时打击和怎样打击盗版确实有一个策略上的考虑，世嘉决策层也正在研究这个问题。至于世嘉原装机、卡进入中国市场有关税，消费水准和健全的流通渠道三大障碍，近期难有作为。对于与大陆软件公司合作开发具有中国文化特色的世嘉软件的可能性，久原先生持消极的看法。这使我们深感遗憾。

刚好手头有一份温州玩友寄来的温州晚报复印件。几乎与世嘉北京扫荡的同时，南方的温州也展开了一场声势浩大的围剿电子游戏的社会总动员。所有中小学家长均须保证孩子无论在街机厅还是家里都不能玩电子游戏。否则，不能评三好学生，不能入团，不能……；誓师大会，呼吁书，请愿信，控诉状，现身说法，曝光台……导演得有滋有味。有法律依据或相关法规吗？天知道。

或许是清平世界，庸人自扰耳。

鸦声之三：

《大事·小事·猪脑子》

连着两期都谈中国电子游戏业的大事，免不了忧国忧民，以天下事为己任的心态。虽然赢得了许多读者的认同甚至是激愤的眼泪，但我们深知，在中国这样一个古老而充满了"东方人智慧"的国度里，这眼泪和激愤是太天真了。也许哪一天，我们不知不觉中也会在中国文化的酱缸中打个滚，洗个澡，那时的心态一定会平和与超脱许多。不过我们还是喜欢青年人的眼泪与激愤，尽管这无用，幼稚和天真。

好了，还是谈谈读者关心的琐事。这些在外行人看来的小事，对读者而言可能是极真切的愿望和需要，不然不会接到那么多同样内容的信。

一些读者来信说，杂志要开"天窗"的地方太多，尤其是一些参与性强的栏目，象"二手货市场"、"玩友俱乐部"、"大墙画廊"、"评刊表"等都要剪下寄回。好端端的一本杂志破了相，实在可惜。读者建议能否单印一张纸，夹在书中。"连猪脑子都想得出来"，一位读者愤愤地批评道。回答：不行。理由：邮电局有规定，不可以随便在杂志中夹东西，违者罚款。至于为什么猪脑子都想得出来的办法人却办不到，我们也拎勿清。

有读者提议，象94年第五期附录一样，把二手货市场和玩友俱乐部等另订成册，做为附录随杂志赠送。国外甚至港台早已实行以上办法。回答：不行。理由：邮电局有规定，不可以随便夹带附录，违者罚款。至于为何国外和港台早已实行我们却办不到，我们也拎勿清。

今年纸张供应之紧张，涨价幅度之大，为建国以来所没有。杂志由胶版纸改为凸板纸，众小编都心存愧意。欲增加页码到80页以补偿阅关族的损失。询问邮局，回答：不行。理由：邮电局有明确规定，不许随便增加页码。违者罚款。呜呼！罚就罚吧，反正物质不灭，上交国家也不坏。

区区小事，本不欲公之于众。然事关读者心愿，一直如梗在喉，借此机会做个交待。

日前向一位玩友解释难处时，不料他满脸轻蔑地说："小事一桩，走个后门不就全解决了。这样的猪脑子还办杂志？还当主编？用无类的话：追星去吧？"

想起前些天还在洋洋洒洒地写中国游戏业发展大计的大文章，真是惭愧得紧。

一蟹不如一蟹

这三篇直接针砭时弊的文章以嘻笑怒骂的方式，表达了杂志对中国电子游戏业现状的不满。矛头所向，一是缺乏健康、开明、宽松的游戏业发展环境，带有偏见和不负责任的舆论批评要负一部分责任。其次主管部门缺乏长远、具体的规划，使游戏业在人才培养、资金、时间上都裹足不前。最后，杂志用猛烈的炮火轰击中国盗版现象的存在。"大陆游戏业已陷入恶性循环中。一方面盗版商蓬蓬勃勃疯狂盗版以牟取暴力，一方面游戏软件业冷冷清清千呼万唤仍旧从0到0"。文章将矛头主要对准依靠盗版起家的"知名企业"。他们在以"野蛮方式"迅速取得巨额"原始资本"后，并没有"取之于民，用之于民"，发展中国的游戏业，而是继续走"盗版——赚钱，赚钱——盗版"的不归路。相对于那些小打小闹的"盗版商"，他们才是民族游戏业的"罪人"。今天看来，这一观点还是比较接近问题的本质。

可悲的是，距这几篇文章发表过去整整四年了，大陆的软件盗版情况怎么样了？港台又怎么样呢？我想玩友都清楚。最近几本相关杂志都在刊登盗版问题的讨论文章，影响力巨大的《南方周末》也用几乎整版的篇幅讨论盗版问题，其严重程度可见一斑。

四年过去了，盗版商换了一茬又一茬，正可谓"野火烧不尽，春风吹又生"。被"乌鸦"点名的小霸王金盆洗手了。想改邪归正的新星发现"改良"远不如盗版那么轻松愉快，也"蒸发"了。"妙博士"原本就不值一提。客观说，现在的盗版商还不如他们，无论是道德、学识、人品。现在的盗版商只有一个字："铁"，真是"每下愈况。"（况，冷也。表面的水感受过太阳的温暖，越往下越冷。）一蟹不如一蟹。

四年过去了，游戏迷还在玩盗版盘。不玩怎么办呢？有读者来信批评杂志"别假清高"，没有盗版盘，没人买游戏，你杂志卖给谁？！想一想，是呀。没有盗版软件，有中国蓬蓬勃勃的计算机业吗？没有盗版软件，有号称年销几千万台的VCD吗？没有盗版软件，有游戏杂志的饭碗吗？想一想，脸红。再往深里想……只好找根绳子吧。

这是台湾出版的《星际》杂志，现在看起来彩页及版式均一般，可是当时却认为极其精美。大约两年前《星际》消失了。

四年过去了，中国游戏业有了不少的变化。不少有"野心"的企业在艰难困苦中崛起，制作了十几部国产游戏。虽然限于财力、经验、人才、时间的限制，还不能与国外软件大作相比。但"无"中生"有"，其伟大、其神奇亦如天地造化。象印度伟大诗人泰戈尔说的"婴儿的啼哭，证明上帝对人类还没有失望呢！"其间伤筋动骨者有之，壮士断腕者有之，"以身殉国"者有之。吁，微斯人，吾谁与归。

如果当时乌鸦的聒噪激怒了游戏业的有识之士，才有了中国游戏业的第一声啼哭，那作者真是"万死不辞"了。

不见棺材不落泪

回到本文，大约六月间，传来有关部门的批评意见，要求杂志社自我检查，清理门户。一个月后，处分意见下来，杂志停刊三个月处分。主编熏风自请免职谢罪，回家看"夕阳红"去了。

几年来杂志对停刊事件及原因讳莫如深。也是嘛，哪个学生挨了家长的板子会到班里脱下裤子让同学看板子打在哪儿打了多少下打得有多重打的原因是什么打得对不对应该打多少下当时哭没哭事后痛不痛上药没上药记住没记住想改不想改想改怎么改家长满意不满意……因为不好说，不愿说。愿意让人看奖状，讲"革命家史"，讲"优良传统"。不愿意让人看见"疤"、"疮"、"癞痢"等不雅之处，就只能保持沉默。这无关风度，而是人性。

天下事情往往如此，"欲盖弥彰"。你越遮，人家越要看。你越不讲，人家越想知道。于是有些"天才人物"，便故意把某些部位挡住，说"不许看！"便不知有多少只饥渴的眼睛凑上去："里面有什么？！"其实可能只是个屁，只是热脸贴冷屁股，这便是美学中"遮"的作用。于是，真隐私，假隐私，真无耻，假害羞都成了招徕读者，观众的好广告。

实际上，有些事情说起来复杂，其实并没有什么。或者当时挺复杂，事后并没有什么。或者当时理所当然，回想起来莫名其妙

杂志停刊属于第二种情况，当时挺复杂，事后并没有什么。

当时主管部门怀疑"乌鸦·乌鸦·叫"一文是转载港、台批评大陆的文章，有一定政治倾向；杂志的舆论导向有偏差，背离办刊宗旨；封面太花，不规范；是否有侵权问题……

这些理由有些是误会，有些可能没有那么严重，有些可能根本问题不大 不过我想，对事情的处理不能完全脱离当时的具体条件 所谓具体事情具体分析。对这类处分，可能当时情况很严重，随着社会的发展和形势的变化，往往算不了什么。举个例子，改革开放初期，当时著名的"傻子瓜子"创始人年广久为扩大生产"雇工剥削"，引起有关部门和人士强烈关注，欲将年广久绳之以法。理论界几个秀才查到马克思著作中有雇工不超过五个人不算剥削的"真言"，傻子才得救了。今天看起来实在有点滑稽和荒谬，但当时却是活生生的摆在每个人面前非常严肃的问题。每个社会的历史剧都是在具体时间、空间中上演的，抽掉时间、空间就无所谓历史。

为写这篇回忆，为对历史负责，为杂志负责，为读者负责，我又仔细地阅读了94—95年的杂志，认真回忆办刊初期的情况。我可以很认真，很负责任地回答读者：当时的停刊处分是正确的。这并不是说当时停刊的具体理由都有充分的依据，随着时间的推移和市场化的不断深化，有些问题已不成问题 之所以说处分是正确的，是因为这一次停

刊处分对其后《电软》健康、顺利发展起了积极的作用。

品质不佳

那么为什么停刊处分是正确的呢?

一、杂志从根本上对自己缺乏一个高的积极的标准

在前面我们已经讲过，办刊初期就有三不谈，即不谈政治，不谈色情游戏，不谈赌博游戏。这"三不谈"并没有什么不对，甚至完全正确。问题在于这是一个电子游戏杂志最低要求，或者"消极标准"。而杂志在很长一段时间满足于这个"最低要求"和"消极标准"，甚至认为最低要求就是最高要求，消极标准就是积极标准，从一开始就把杂志摆在危险的边缘。忘记做为一个电子游戏杂志所处的复杂而敏感的社会环境中，应该发挥积极向上的社会宣传功能。古人言:"法乎上者得乎其中，法乎中者仅得其下。"杂志一直以不犯错误奈我何的态度办刊，其结果就是自认为在人行横道而警察认为违规，自以为打擦边球而被判出界

二、杂志在内容上一直强调知识性、趣味性、娱乐性，在总体风格及文风上标榜"不按牌理出牌"。事实上，按照《电软》的出刊宗旨，它应该首先强调其"科普性"，以普及有关电子游戏的相关科技知识，引导青少年掌握和了解世界电子游戏业前沿信息和技术为己任，而不应一味突出其"趣味性"、"娱乐性"的功能。"不按牌理出牌"的个性化理念，不拘一格，市俗化，口语化的语言风格固然赢得了青少年的欢迎，赢得了广泛的声誉。但形式不能与内容相配合，引起上边的反弹是必然的

最后，值得深入思考的是，既然当时并没有特别突出的理由，为什么会有停刊这样严厉的处分呢?我以为社会的大背景、大气候非常重要，这就是前面讲的"具体问题具体分析"。80年代末、90年代初电子游戏传入我国，经过一两年游戏机急风暴雨般地进入每一个家庭，娱教于乐的"蜜月"破灭后，一些青少年沉溺游戏荒废学业，尤其是一些街机厅老板不择手段谋取不义之财，电子游戏业受到社会舆论和部分家长的猛烈批评，甚至被称为"精神鸦片"。这是准备享受蜜月者感觉受到欺骗的恋人常有的极端反映。上面三篇文章中也提到一些事例。我想，每一个玩游戏的人都曾有过"玩物丧志的压力"。《电软》在这种不利的大环境中仍旧标榜"不按牌理出牌"，仍旧以另类杂志的面目出现，在一定程度上超出了社会和家长的容忍度，社会的反弹是必然的。可以说不是《电软》哪一个地方不好，而是整个看着可气。不是犯了哪一条错误，而是整个"品质不佳"。

谁家坟头没有粪

停刊事件给杂志一技"近身瞬狱杀"，打得杂志七窍生烟，五窍流血，所幸一息尚存

停刊事件给杂志一技猛拳，一剂猛药，使杂志从自鸣得意中猛醒，重新认清形势，学习法规，接受教训，制定方向，得以凤凰涅磐，再度辉煌

我很感谢杂志的小编们，在这场风暴中经受了严峻的考验。人心不乱，庄敬自重。

在难熬的近似绝望的三个月停刊期，小编们编写了上、下册的《秘技宝典》，得以在复刊后立刻出版。显示了"士不可以不弘毅"的精神风貌

我应该感谢那些铁杆闯关族，在杂志最困难的时候对杂志伸出关心、友爱之手，许多充满友情的来信使我们热泪盈眶

顺便一提的是，在杂志停刊期间，与《电软》一起创刊的《家用电脑与游戏机》发表了批评《乌鸦》一文的署名文章，引起不少读者的反感，认为是乘人之危，落井下石。实际情况不是这样。署名文章的作者与《电软》是很熟的朋友，有很强事业心，也有志制作PC GAME。他认为《乌鸦》一文太悲观，把中国游戏业写得一团糟是以偏概全。遂写了一篇批评文字投到《家电》上。《家电》决定刊登时，杂志停刊通知已下，而《家电》负责人并不知晓。我们认为这种批评是属于正常的舆论批评，并没有落井下石的恶意。事实上，《电软》复刊后，杂志与该文作者保持着相当友好的关系，不断介绍其公司制作的新游戏。《电软》与《家电》也保持着良性的竞争关系。两主编的私谊也非常好

现在两杂志都是五周岁，同喜同贺。祝《家用电脑与游戏机》钱包如猪笼进水满是它 (摘自《电刑室手记》)

五年弹指一挥间。中国游戏业有了长足的令人瞩目的发展，尤其是计算机的普及和日益进入家庭，许许多多，越来越多的成年人在接触中认识和喜爱游戏，在被电子游戏的巨大魅力所吸引。笔者接触的一些当初对电子游戏抱有偏见的人，包括政府官员、新闻记者、家长都借助于计算机而加入到游戏者的行列中。游戏既不是天使，也不是魔鬼

游戏不能代替工作、学习，因为游戏只是一种娱乐方式 同样工作、学习也不能代替游戏，因为游戏只是一种娱乐方式。

计算机的普及为游戏创造了比较健康、宽松、开明的社会环境，从这一点而言，我们真该好好感谢计算机呀!

五岁了，杂志已经过完她的五岁生日了，这次特辑给大家做些什么呢？来个「玩具总动员」的最终珍藏吧！

——SHADOW PHOENIX

五周年纪念特辑

FINAL FANTASY VIII
Tifa Lockhart
Cloud Strife & Hardy Daytona

五周年纪念特辑

【尺寸表】

	M	L
[illegible]	160~170	170~180
[illegible]	48	50
[illegible]	120	123
[illegible]	46	48
[illegible]	60	62

	M	L
[illegible]	160~170	170~180
[illegible]	76	79
[illegible]	86	86

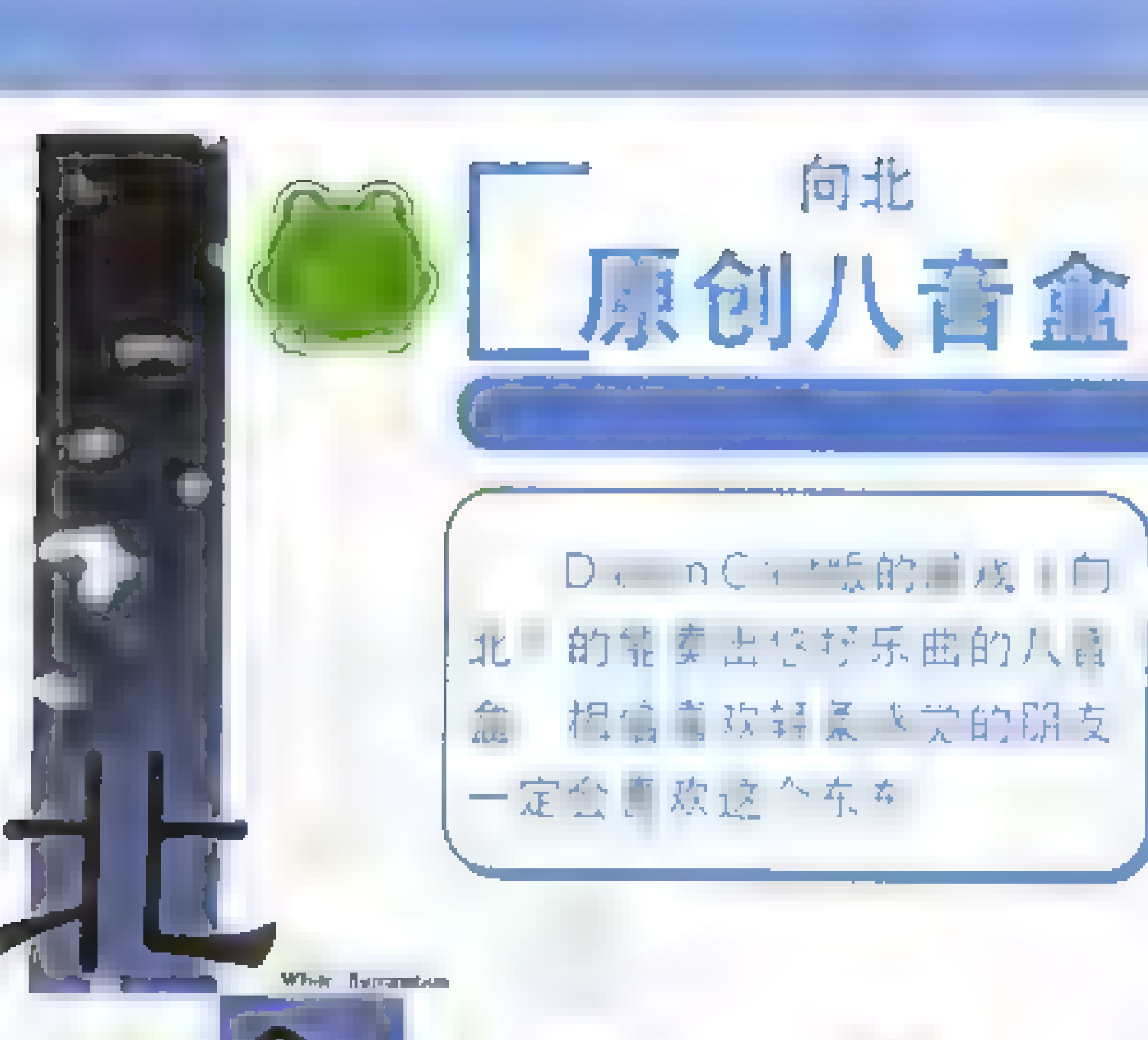
五周年纪念特辑

五周年纪念特辑

五周年纪念特辑

以著名的「女神转生」系列的名作「真·女神转生」为蓝本制作的产品卡片，用这套专用粘合剂使卡片得以更便利的收藏，还有详细说明卡片玩法的小册子。卡片玩法有些类似 MAGIC（魔法风云会）的玩法，热爱卡片游戏的朋友定会对这十分感兴趣的，不信弄一套玩玩。

五周年纪念特辑



向北 原创八音盒

DreamCast版的游戏《向北》的能奏出它的乐曲的八音盒，相信喜欢该游戏的朋友一定会喜欢这个东西

向北 原创垂饰

作为垂饰的耳环样子很精致可爱吧

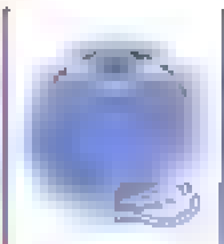
真爱物语 背光嵌挂画板

这是以《真爱物语》里登场的女孩子们作为画面的可发出光亮的可悬挂挂画板

玉藻物语 背光嵌挂画板

由著名的知名动画片《魔女宅急便》设计监修的近藤胜也绘制的作品，感觉魅力不错

五周年纪念特辑

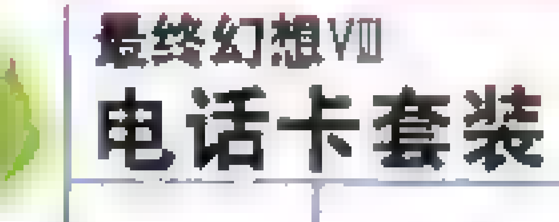


最终幻想Ⅷ
海报

←历经时间流逝渐渐苏醒的魔女以及主角斯考尔和莉诺雅三人的铜版画加工成的CG海报。

最终幻想Ⅷ
精选限定电话卡

↑高22cm，长27.5cm的木制画框套装，3分割版本电话卡。

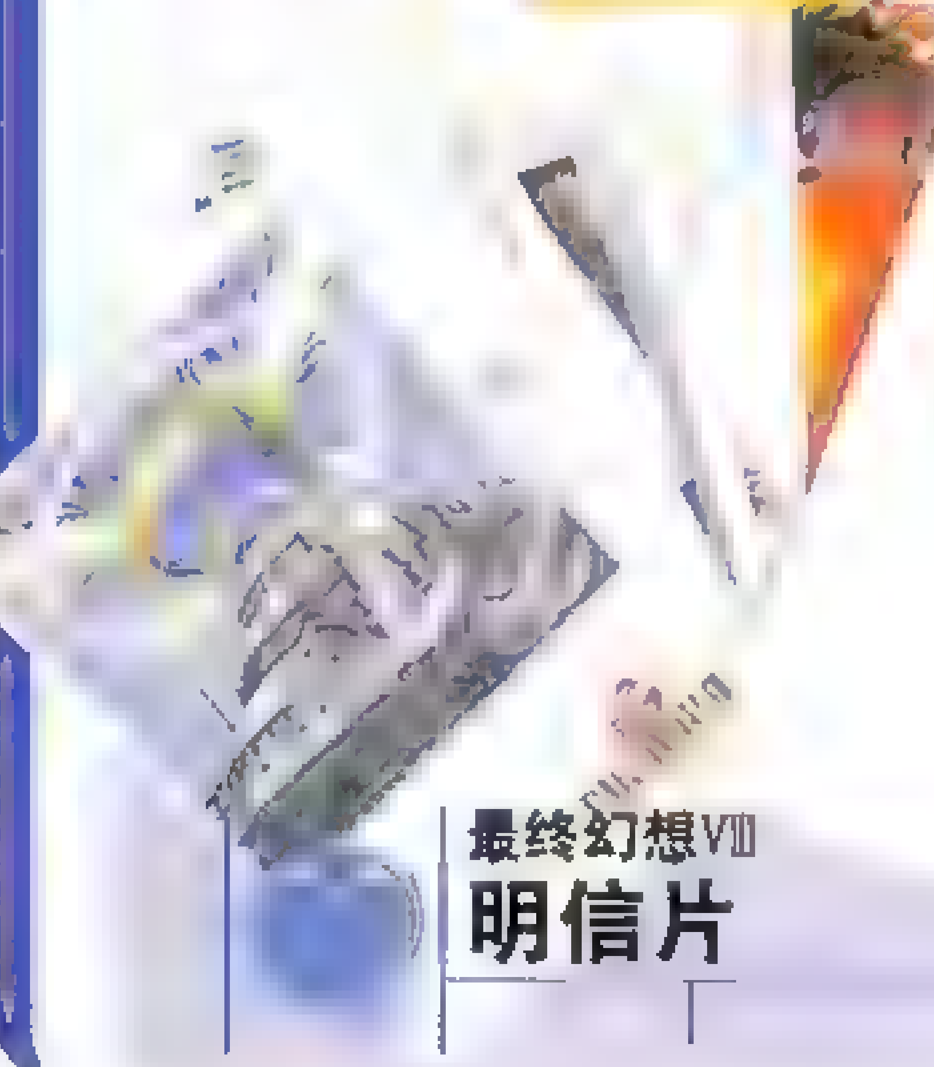


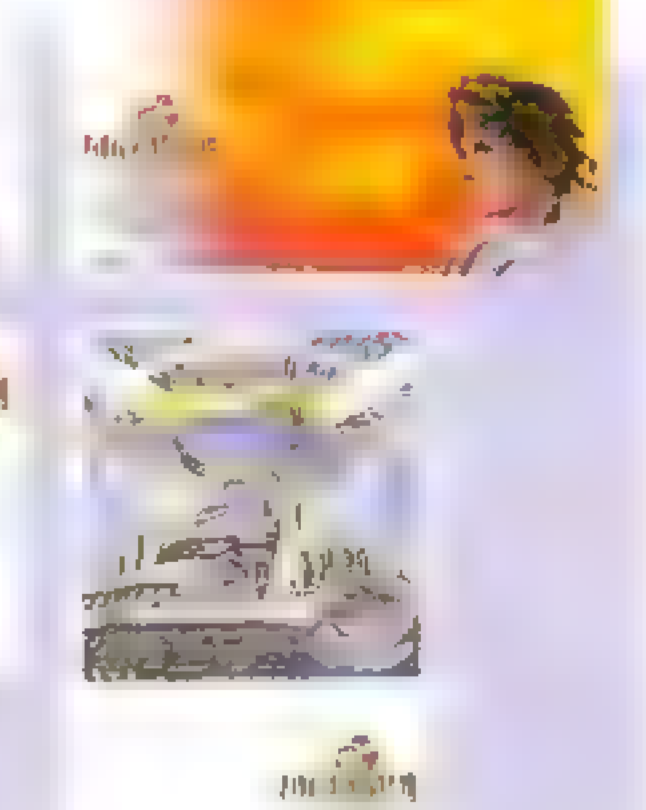
最终幻想Ⅷ
电话卡套装

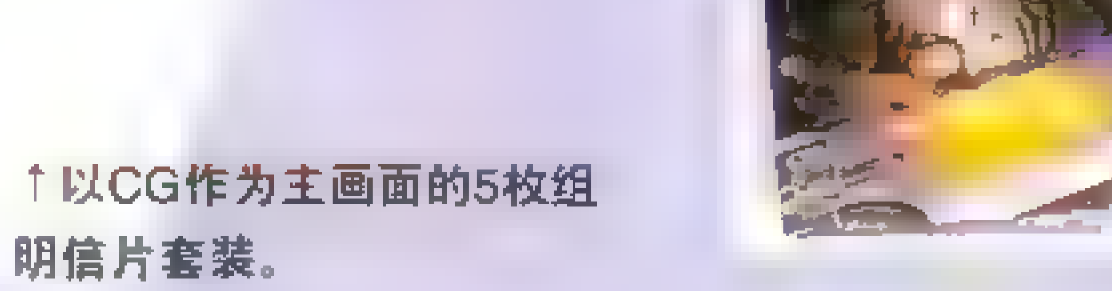
↑以斯考尔·拉格纳·莉诺雅三人头像为画面主题的电话卡。

→以斯考尔为主题的徽章套装版。

最终幻想Ⅷ
徽章套装







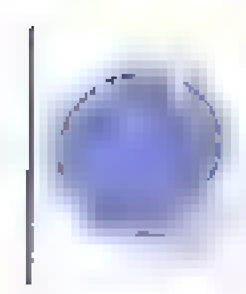
最终幻想Ⅷ
明信片

↑以CG作为主画面的5枚组明信片套装。

五周年纪念特辑

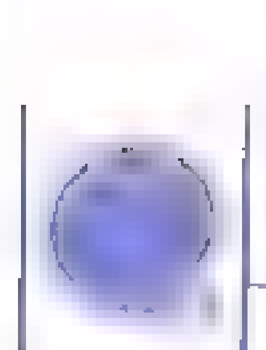
《最终幻想VIII》产品集合令

这些将你的屋子点缀得更加美丽



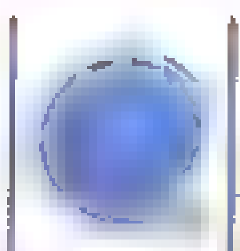
最终幻想VIII
背光嵌挂画板A款

→内藏小型荧光灯的木制壁挂。



最终幻想VIII
背光嵌挂画板C款

↓内藏2种不同颜色的荧光灯哦。



最终幻想VIII
背光嵌挂画板B款

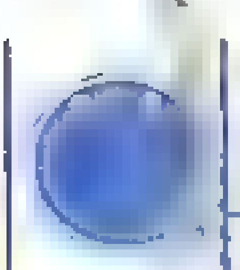
↓充分显示莉诺娜魅力的产品。

五周年纪念特辑

令FANS蠢蠢欲动的精选产品！

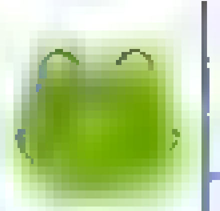
最终幻想Ⅷ
银戒指

↑虽然价格不到银项链的一半，但也颇不菲。



最终幻想Ⅷ
银项链

↑价格是《FFⅧ》相关产品中最贵的，材质选用银-925。



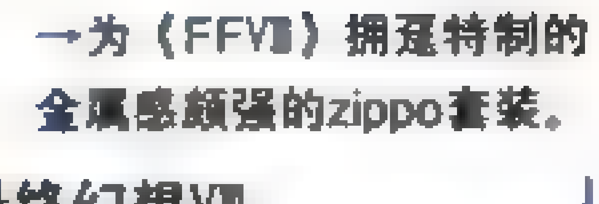
最终幻想Ⅷ
名片夹

↑掏出来给人名片时，感觉会很不错。

↑你即使不抽烟（最好如此）的话，也可留一个作纪念。

最终幻想Ⅷ
Zippo打火机

→为《FFⅧ》拥趸特制的金属感颇强的zippo套装。



最终幻想Ⅷ
Zippo套装

五周年纪念特辑

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
"合金装备"令你感受战斗，体会冒险！
合金装备
T恤款C
→纯白的面料，画面是该游戏的原创设计画面。
合金装备
T恤款A
↑背后印有"SNAKE"的文字，在臂上有所属部队的徽章。
合金装备
T恤款B
→背后印有"FOX"的文字，同样左臂有所属部队的徽章。
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
合金装备
背包
→使用耐久性十分优秀的材质制作的包包。
合金装备
雪茄罐
↑存贮雪茄用的罐子样子很亮丽。

五周年纪念特辑

武藏传

电话卡（武藏）

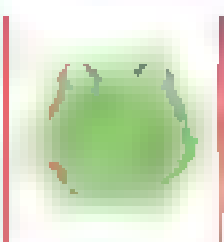
←右手执雷光丸，左手持兰罡多的二刀流剑士。

武藏传

T恤款A

→印有著名的技名"GET IN"名字的标记。

→召唤出英雄武藏的亚克尼克王国的公主。



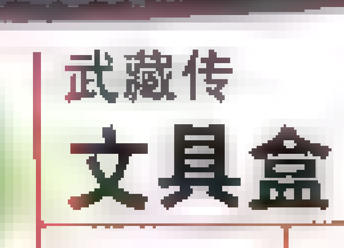
武藏传

电话卡（弗兰姬）

→印有游戏中重要的地之纹章的标记。

武藏传

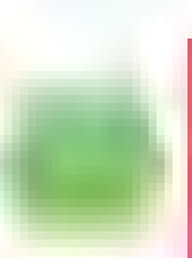
T恤款B



武藏传

文具盒

←十分别致的文具盒。



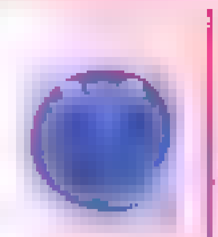
武藏传

角色鼠标垫

↑有着许多角色形象的鼠标垫。

五周年纪念特辑

～心跳～ 真心的浪漫旅程 跳跃的青春生涯

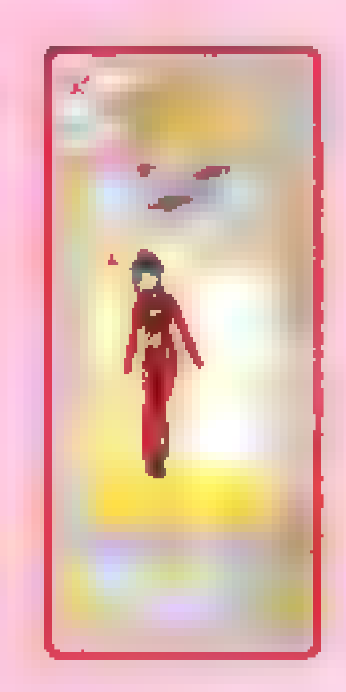


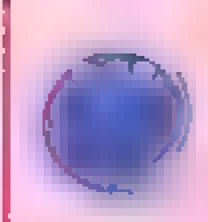
心跳纪念品
如月未绪生日纪念电话卡

・2枚组原创电话卡。

・藤崎诗织与虹野沙希两人的豪华组合

心跳纪念品
刀叉套装



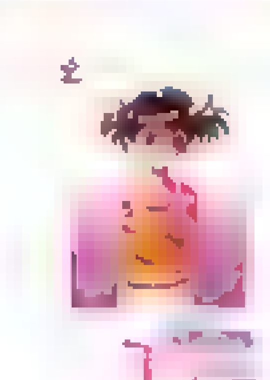


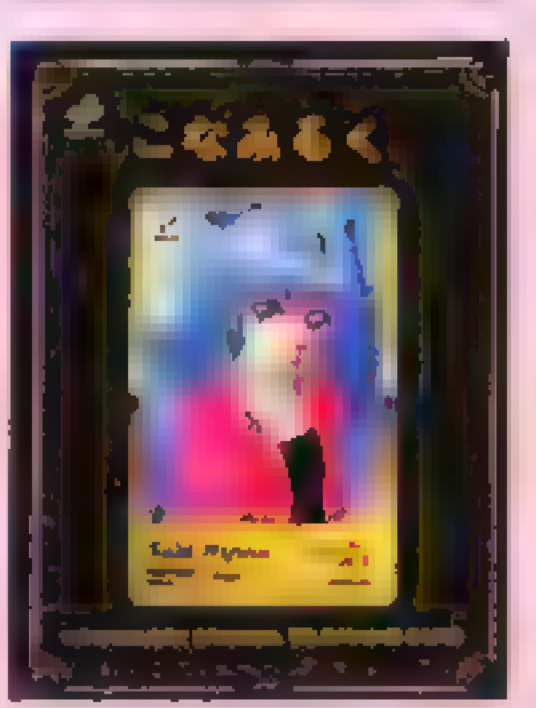
心跳纪念品
有奖电话卡组合款3

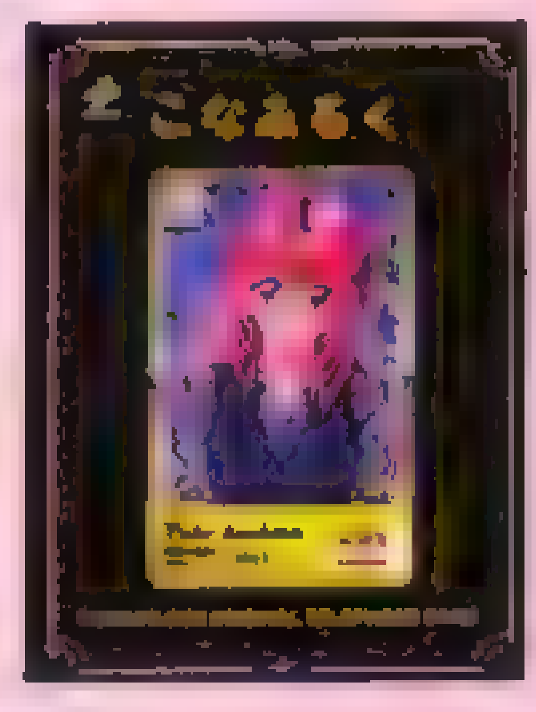
↑令FANS期待很久的有奖电话卡组合第3弹。

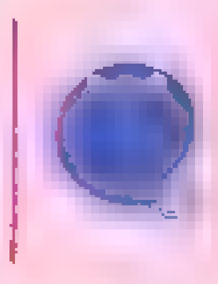
心跳纪念品POCKET
电话卡

为纪念GB版《心跳纪念品POCKET》发行而出售的特定版电话卡（下同）。







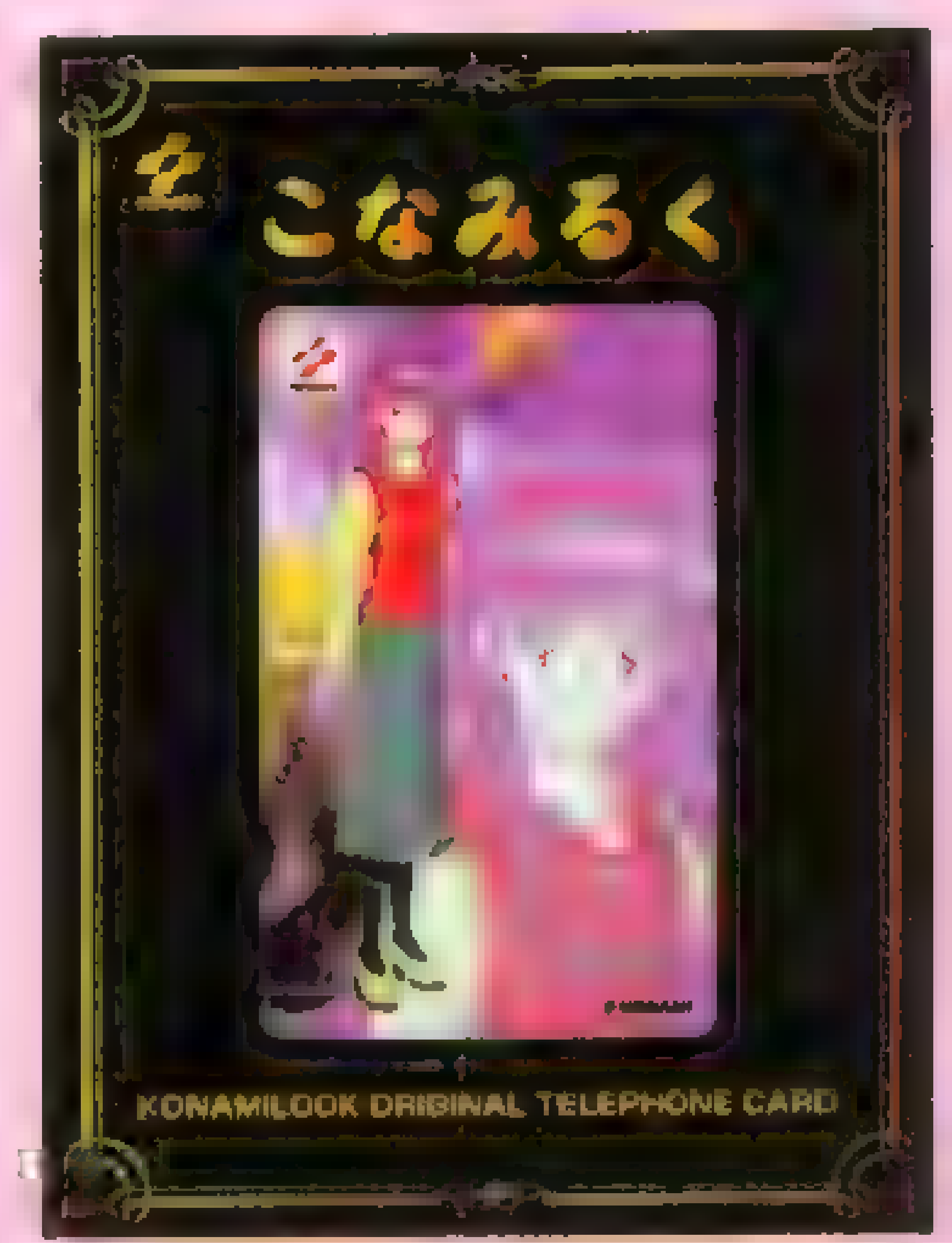


心跳之放课后
电话卡

・豪华的4款电话卡

五周年纪念特辑

心跳纪念品1998
最终电话卡·馆林见晴

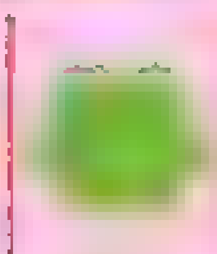


心跳纪念品1998
最终电话卡·藤崎诗织

1998年特别插图使用的电话卡

为纪念1998年，岁末发行的最终原创电话卡　这些卡所使用的插图均采用特别插图，是不可多得的精品。

心跳纪念品1998
最终电话卡·虹野纱希



心跳纪念品1998
最终电话卡·片桐彩子

五周年纪念特辑

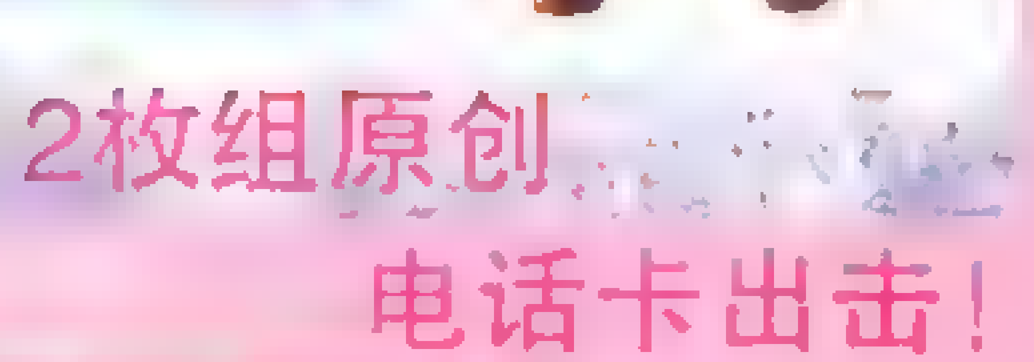
为纪念虹野纱希小姐的生日而造！！

心跳纪念品
虹野纱希生日纪念电话卡

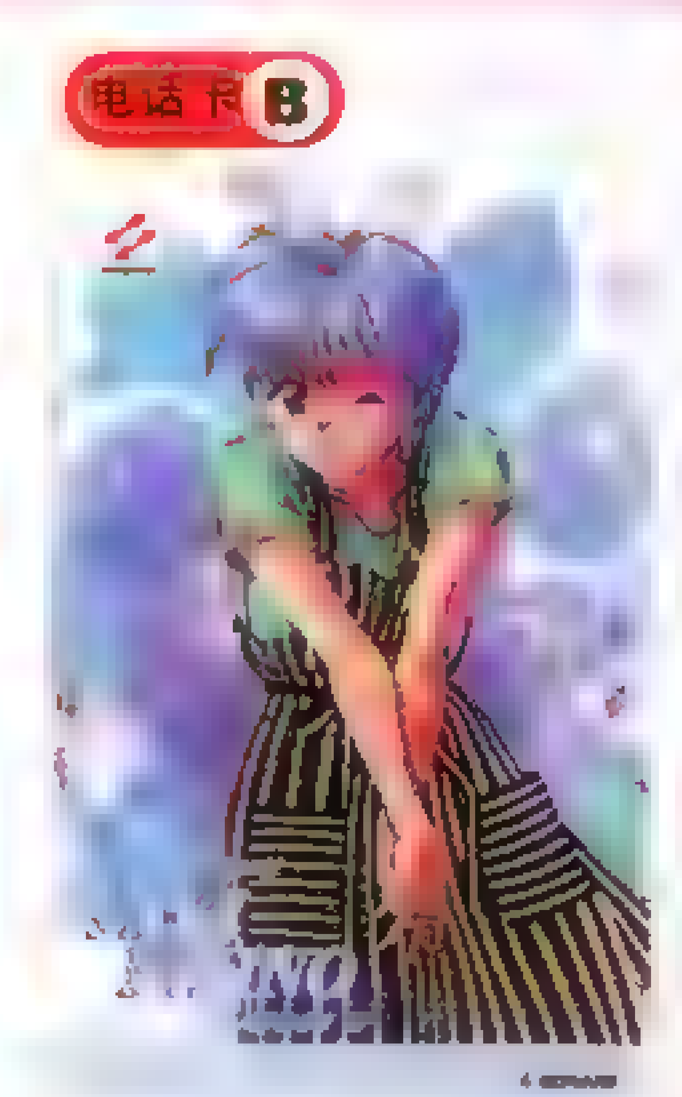
纱希迷们不容错过的2枚组电话卡。

Name Saki Nijino
Birthday January 13
Horoscope Capricorn
Blood Type A
Hobby Cooking

HAPPY BIRTHDAY



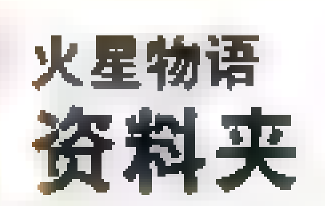
2枚组原创
电话卡出击！



五周年纪念特辑

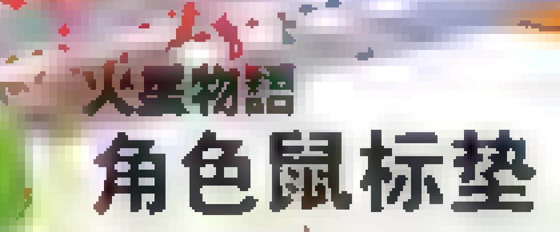
[illegible]周围的《火星物语》

由广井王子设计的独特世界观及水玉萤之丞担当的插图设计的《火星物语》大家熟悉吗？



火星物语
资料夹

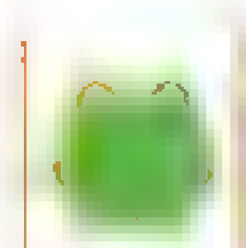
↓可以装着较大开本的书籍。



火星物語
角色鼠标垫

↑十分花哨的鼠标垫。

←由水玉萤之丞设计的可爱人物造型。



火星物语
电话卡

↓《啪啦啪啦啪》中主角及他的女友。

啪啦啪啦啪
上弦玩具

加油·森川君2号
T恤

B 款

↑PS版游戏《加油，森川君2号》独特的培养感觉散发魅力。

A 款

可选5色！

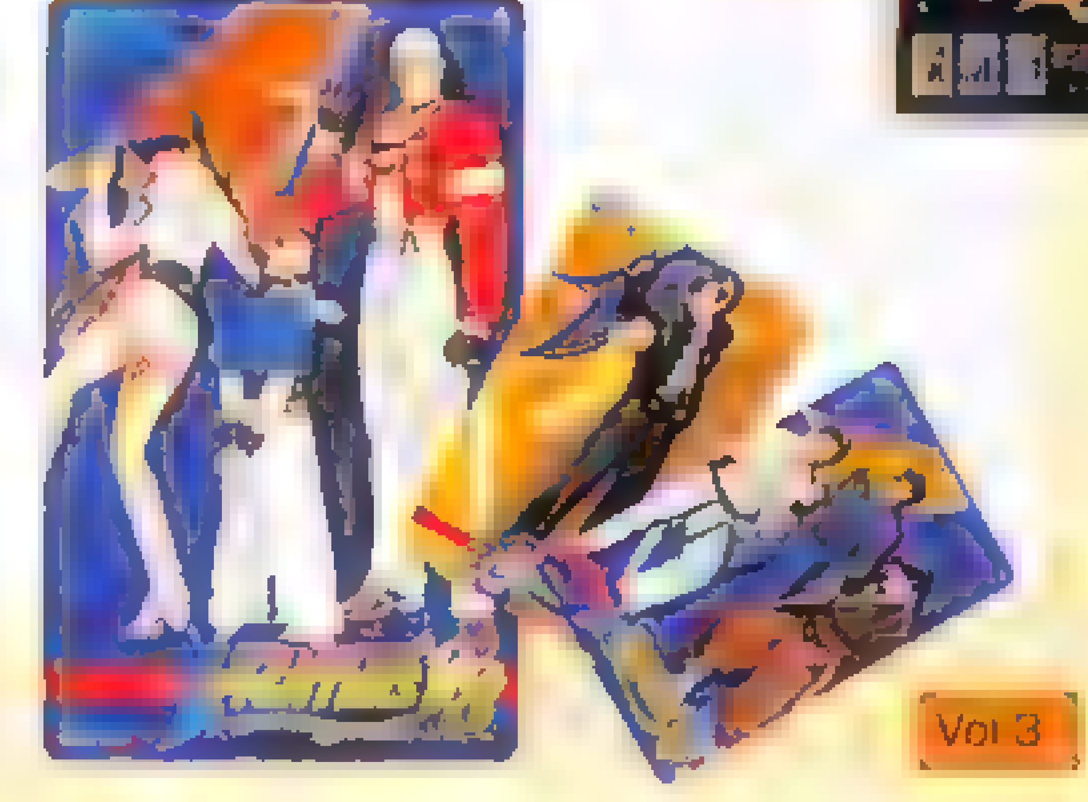
加油森川君2号

五周年纪念特辑

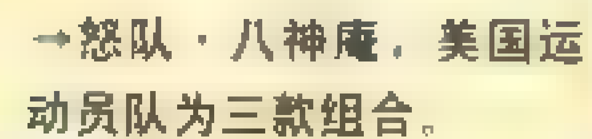
特制卡盒！

3种不同组合！

SNK知名格斗游戏《98格斗之王》的3款不同的电话卡，每款有3枚。

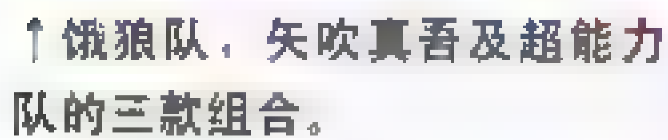


↑大蛇队·草雉京·老爸队的三款组合。

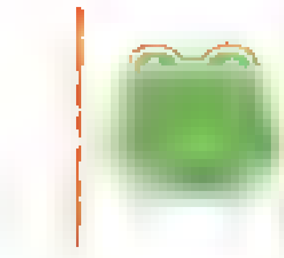


→怒队·八神庵，美国运动员队为三款组合。

98格斗之王
正式电话卡



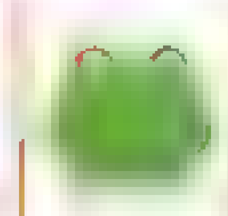
↑饿狼队，矢吹真吾及超能力队的三款组合。



↑颜色搭配很抢眼的作品。

私立法律学园
文具盒

←卡两旁写着“热血”和“友爱”，中间写着“入魂”



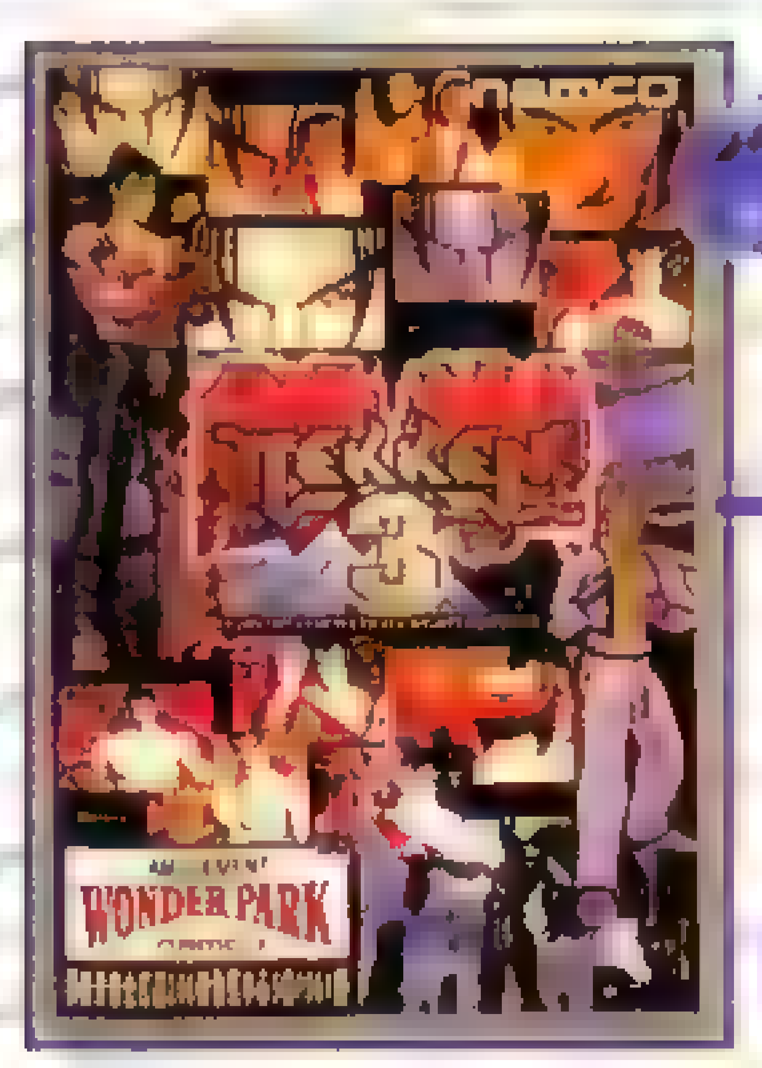
私立法律学园
电话卡

你将在这座学园中燃烧你的热血！

CAPCOM在街机及PS上推出的此款游戏相信你如果是《街霸》迷的话一定会很易上手。

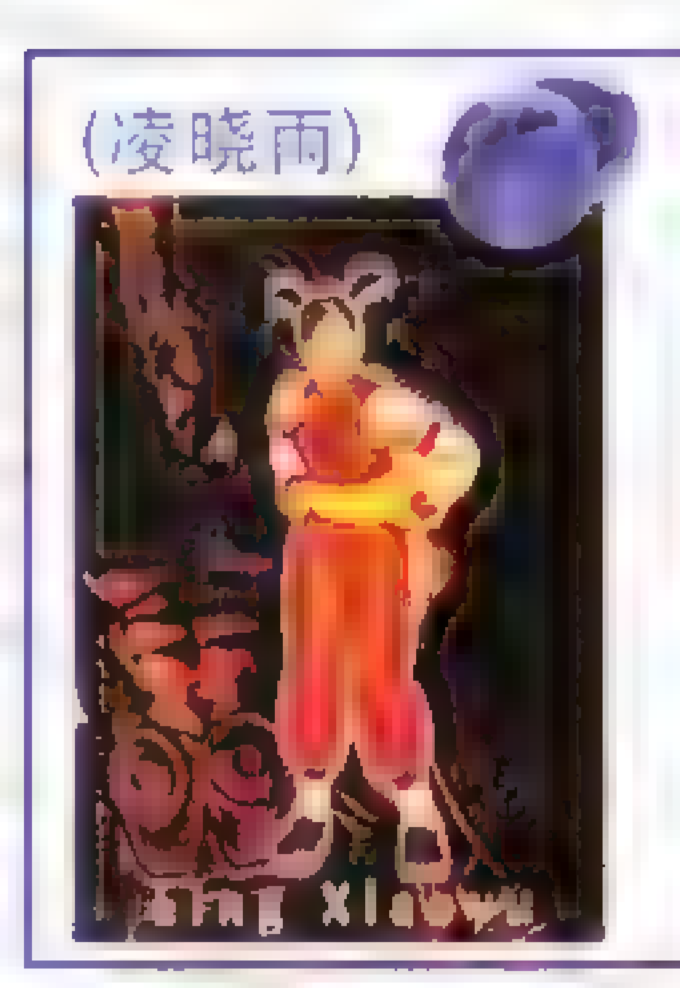
五周年纪念特辑

精彩作品原创大放送



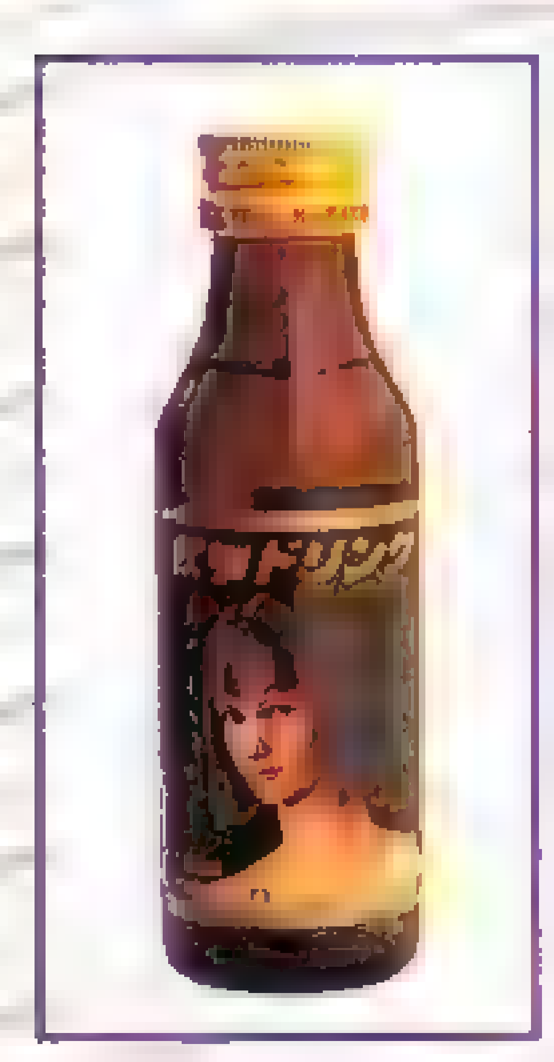
海报
（集合）

（凌晓雨）

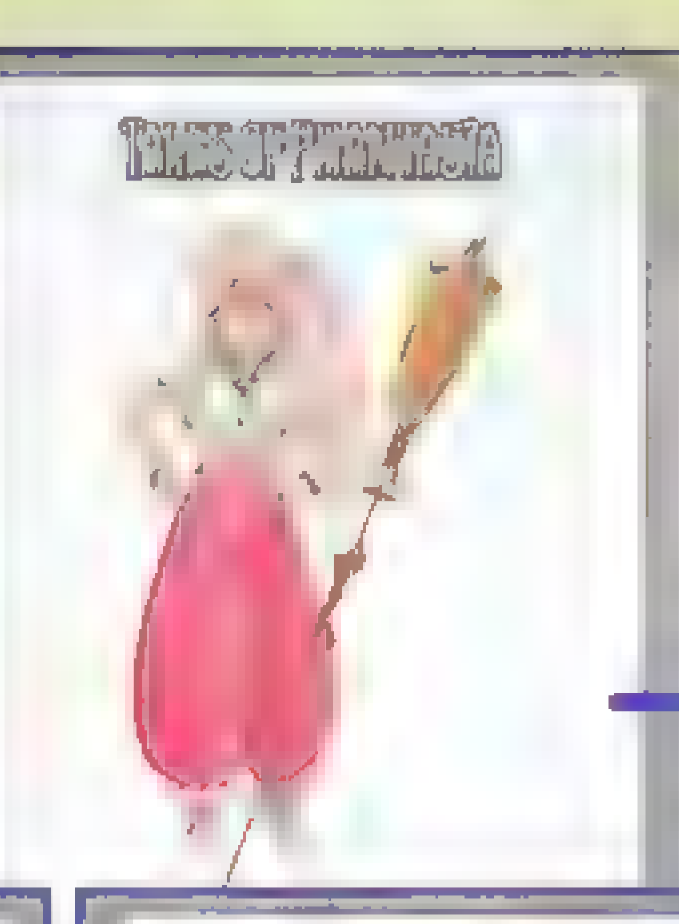


（保罗）

（吉光）

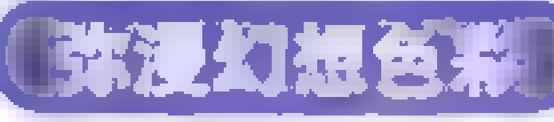


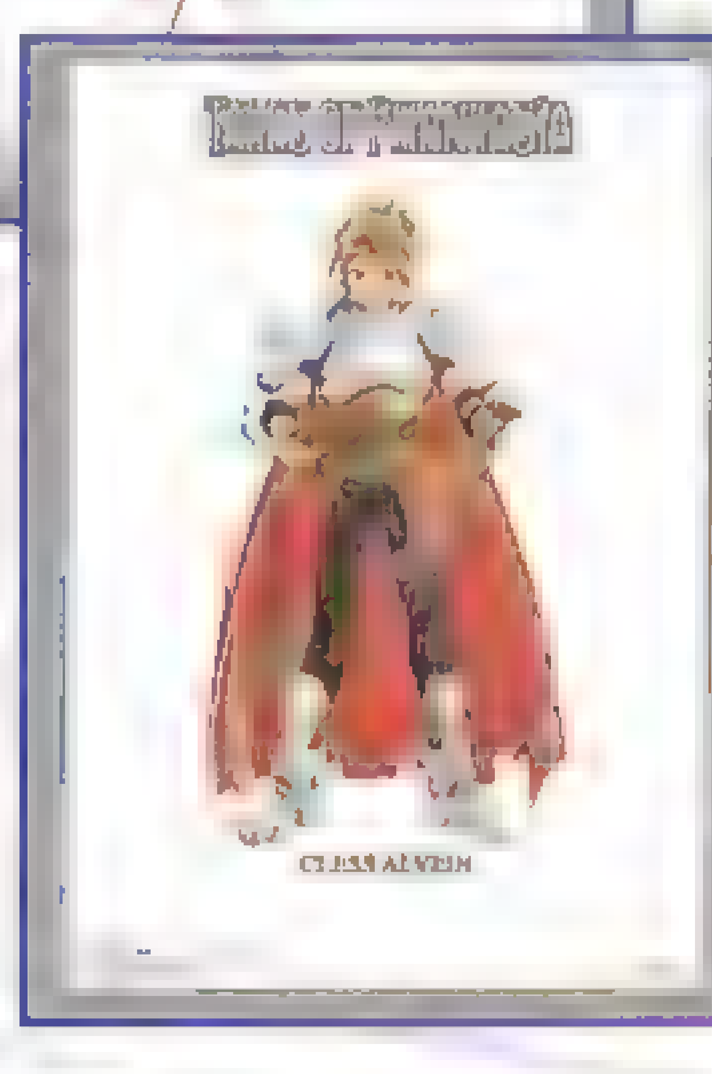
五周年纪念特辑

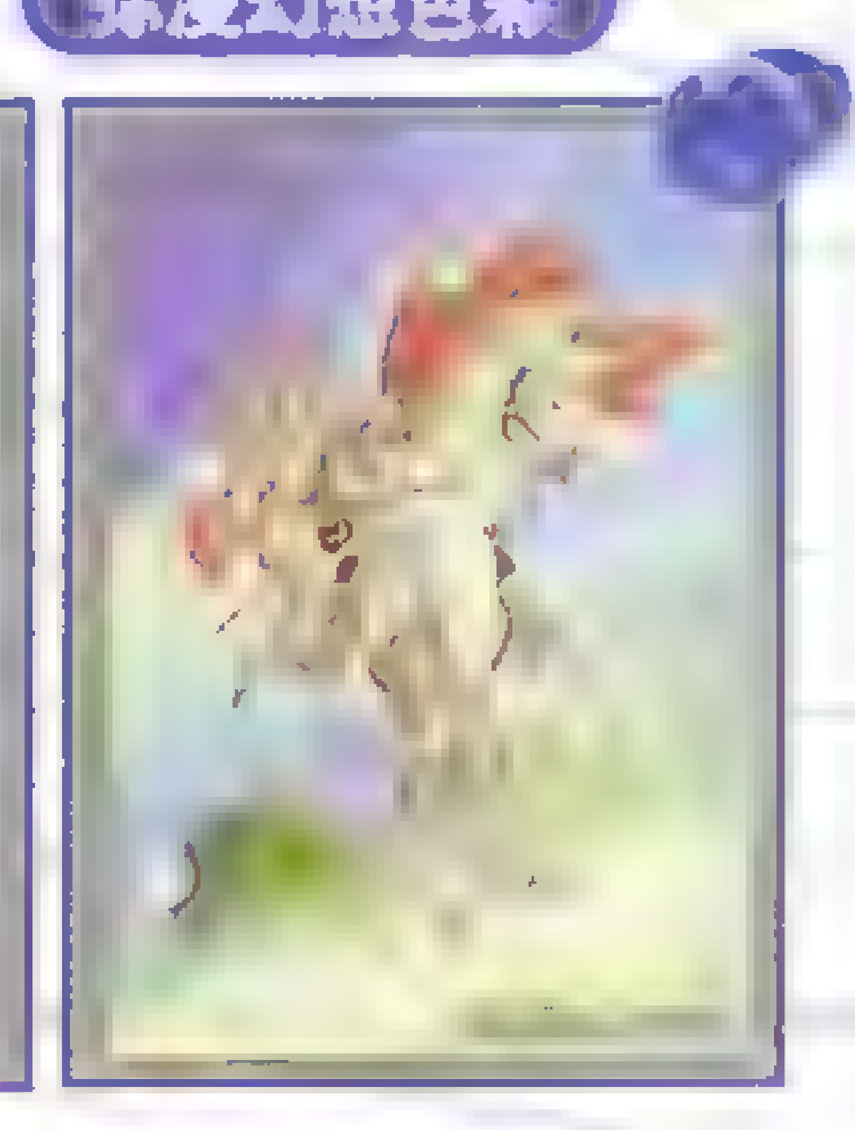


【幻想传说】

明信片
套装（全10枚）







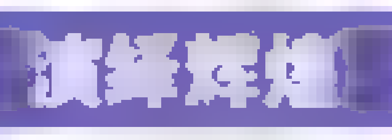
（仁）

海报

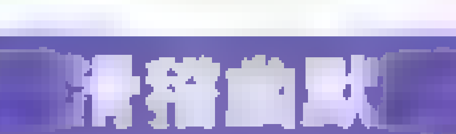
铁拳群英

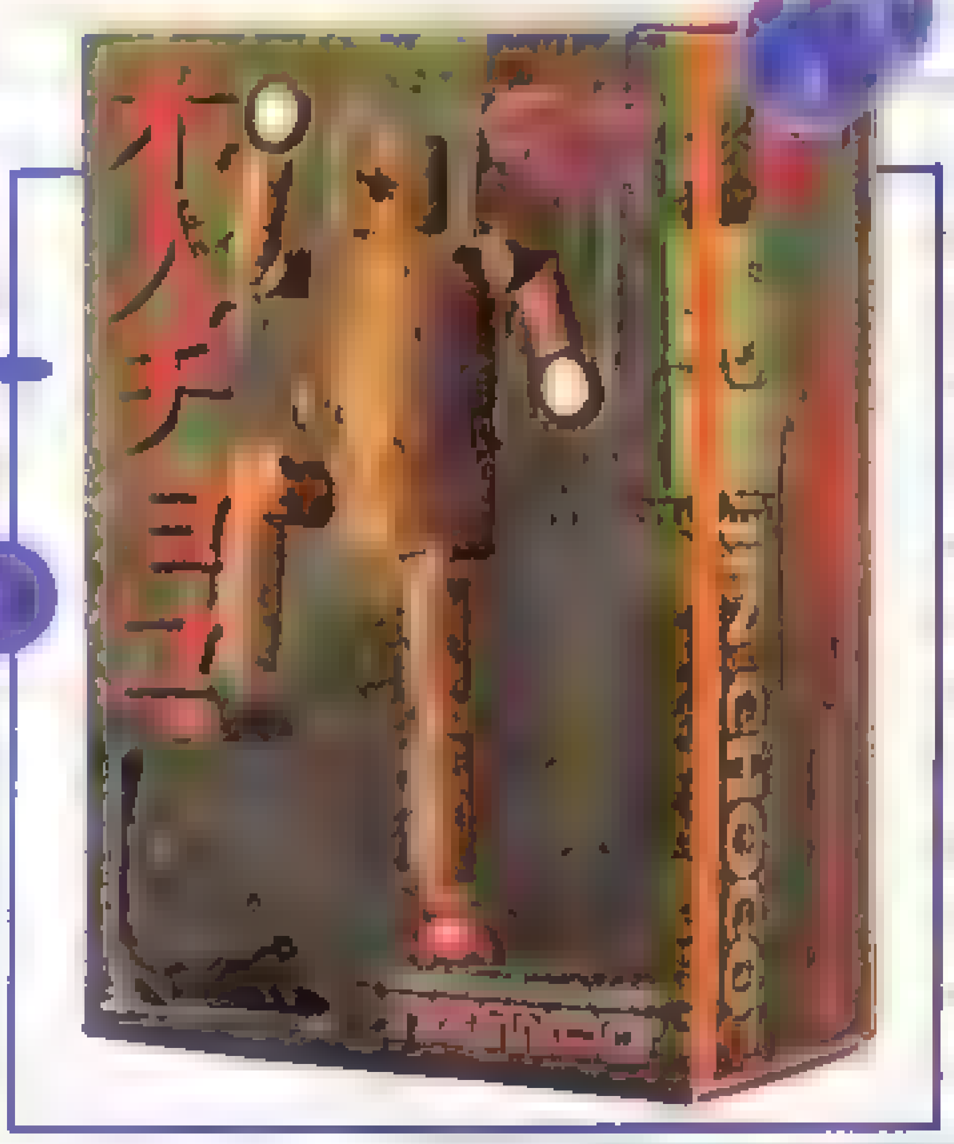
《铁拳》漫画 VOL.22

【铁拳】



木人





铁拳饮料
（10瓶装）

味道好吗?

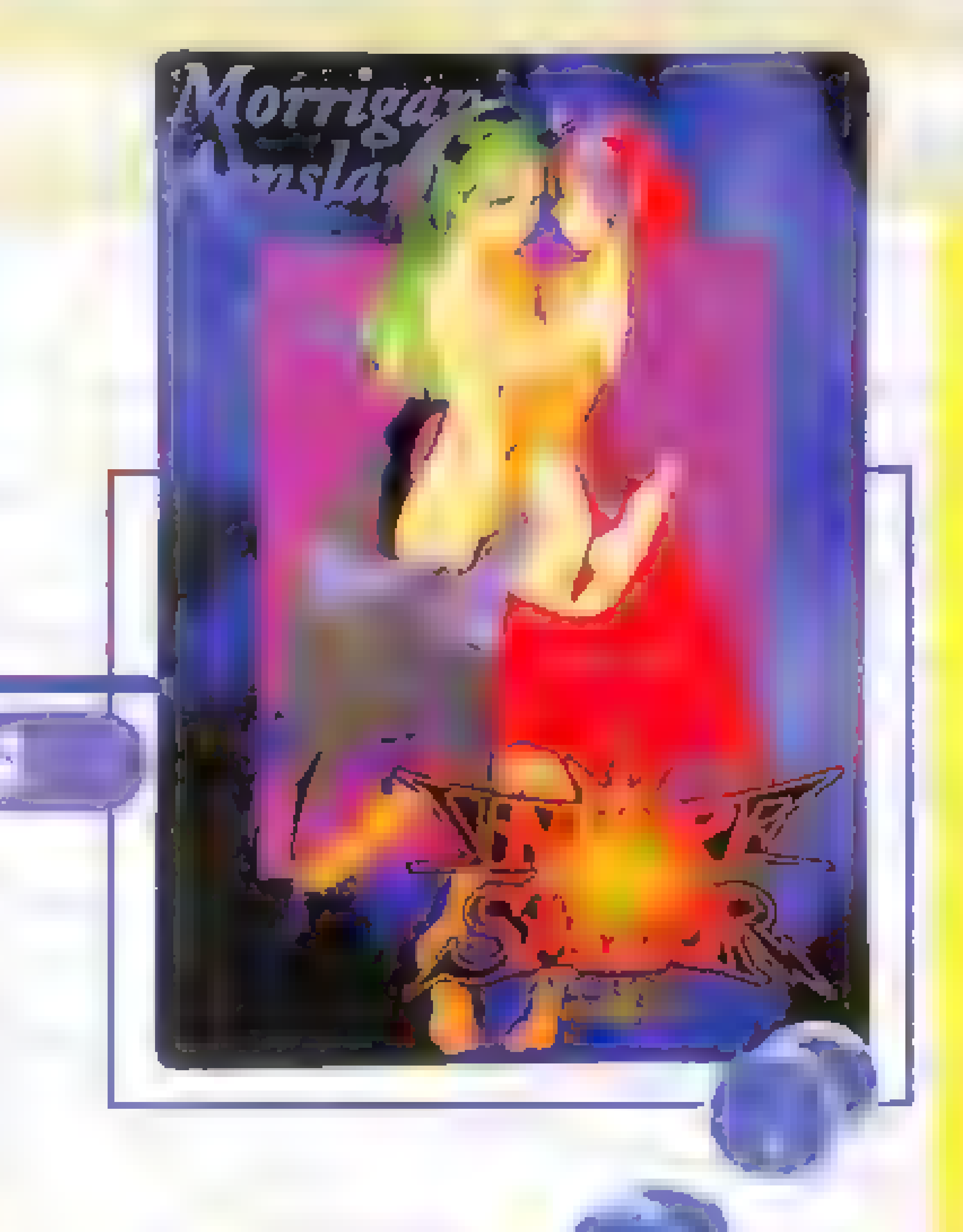
五周年纪念特辑

【恶魔救世主】

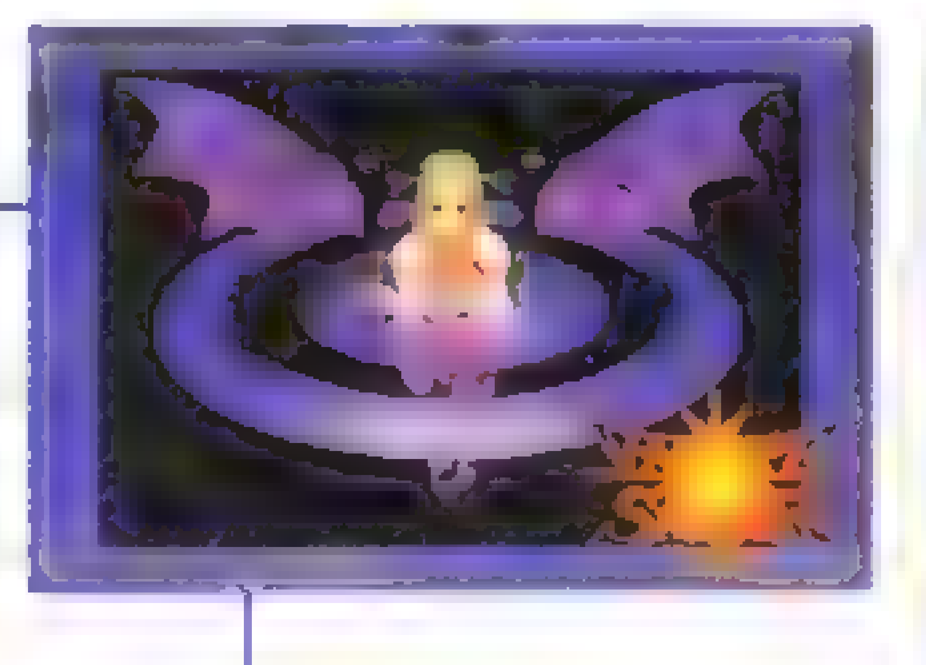
CAPCOM

有着对战格斗类游戏丰富实力的CAPCOM公司，其不仅拥有像《街霸》那样独霸江湖的作品，也有《恶魔战士》系列的「鬼怪」作品。

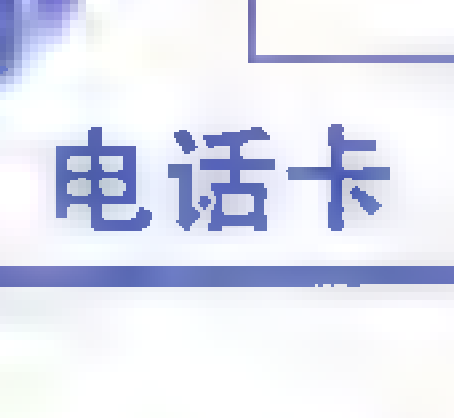
垫板



明信片（全6枚）



电话卡



五周年纪念特辑

五周年纪念特辑

精彩作品原创大放送

【生化危机】

明信片套装

贴纸

(STARS)

(RPD)

BIOHAZARD

(标记)

纹身贴纸

(B)(RPD)

钥匙

（剑）（盾）（甲）（铠）

海报

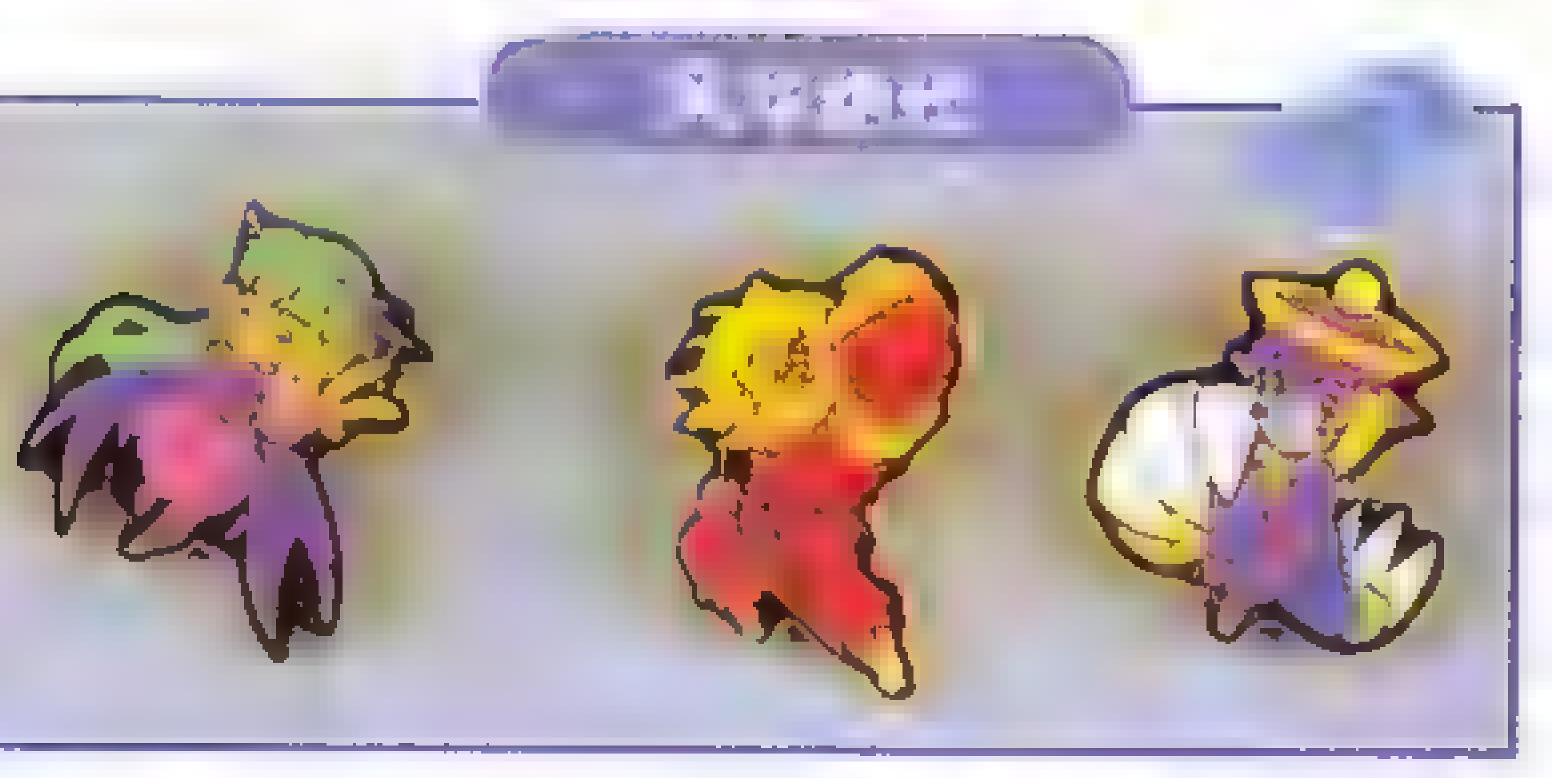
钥匙链

电话卡

五周年纪念特辑

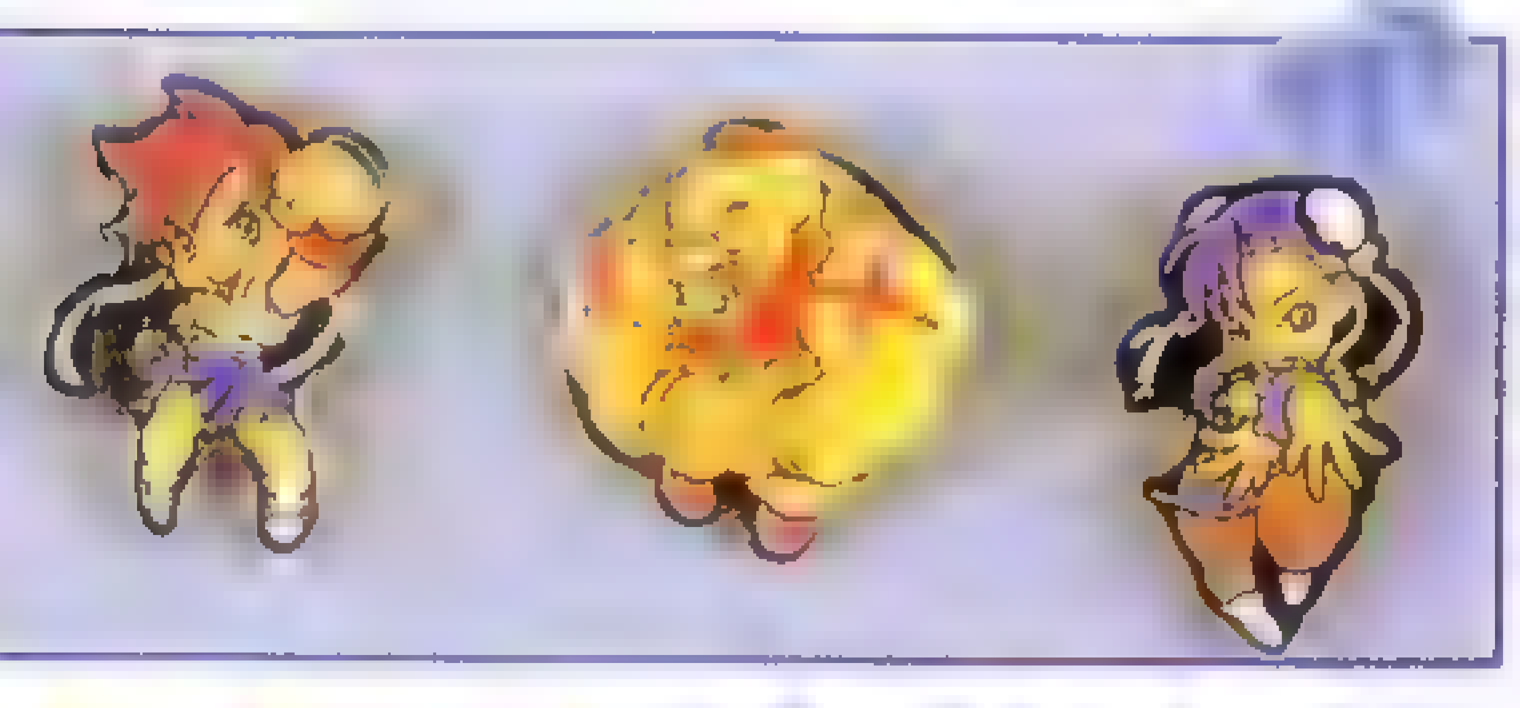
徽章套装

【口袋战士】

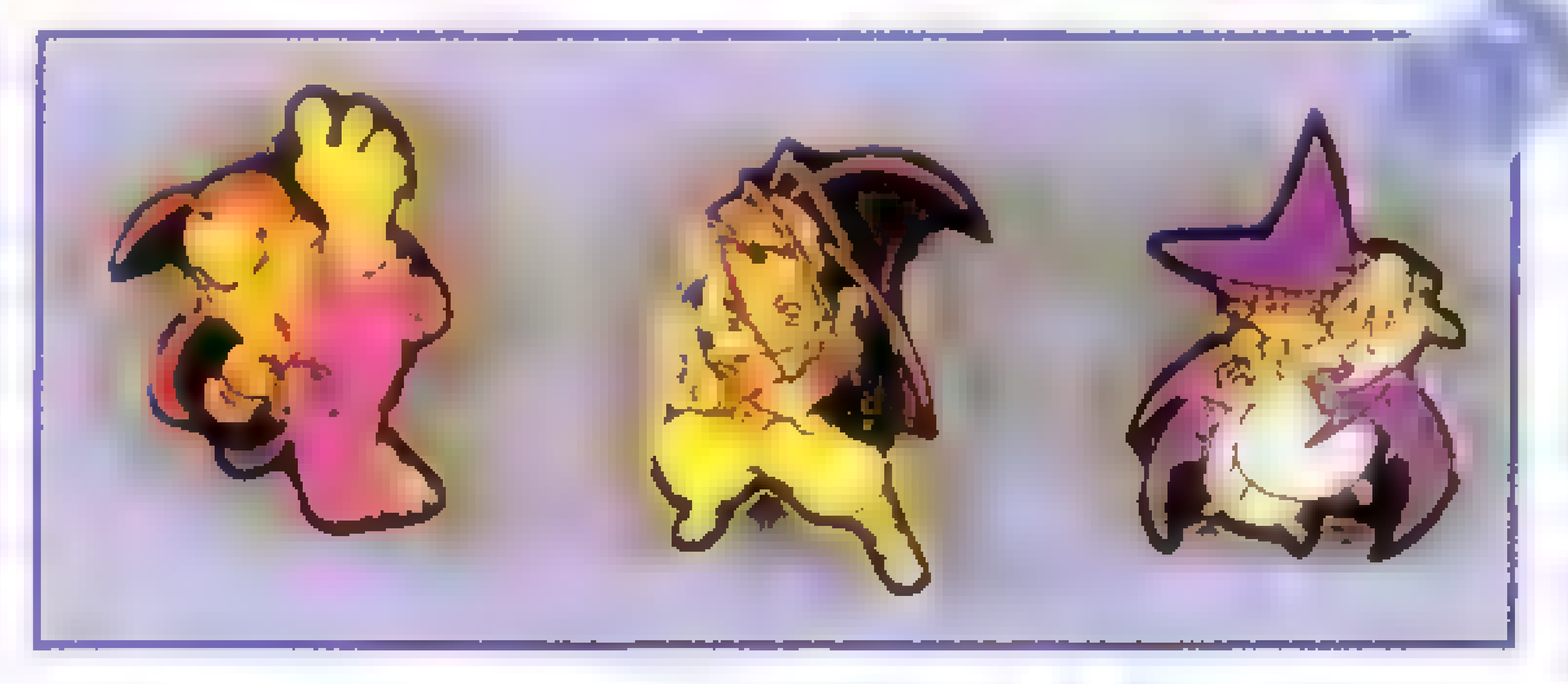


C(莫莉卡、肯、莉莉)

A(豪鬼、隆、弗利茜亚)



D(樱、桑基尔夫、春丽)



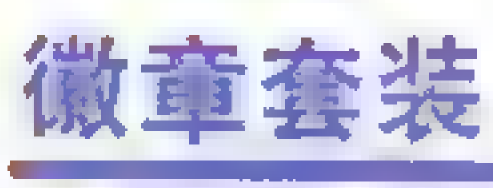
B(丹、息吹、塔巴莎)

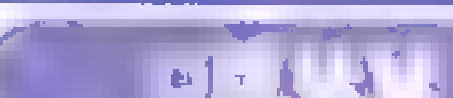
口袋战士电话卡

【七色梦】

1(夏洛特、美惠、先子)

徽章套装





(桃子、真由美、林)

2(久美子、绘美、妖精)

五周年纪念特辑

精彩作品原创**大**放送

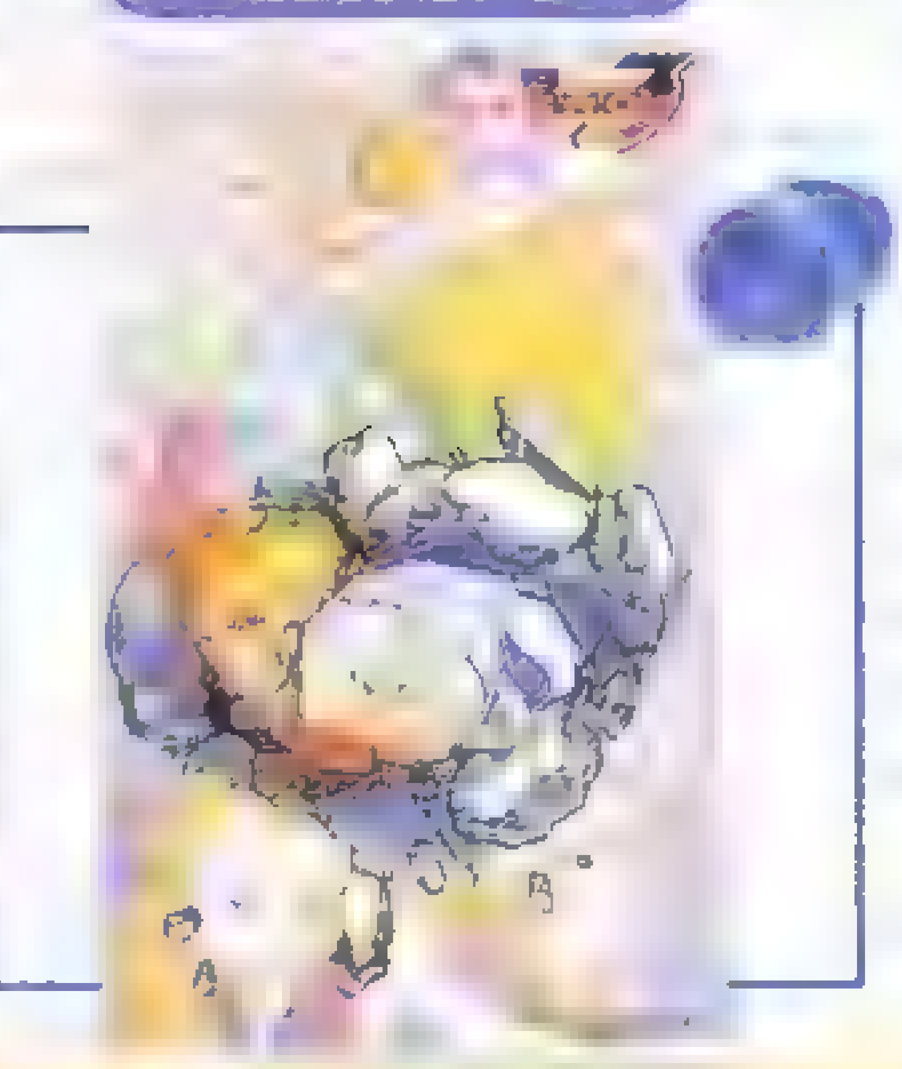
【ZERO 3】

明信片（全7枚）

英雄风采

立体T恤

电话卡



五周年纪念特辑

【探侦　神宫寺三郎】

怀表

历代角色
档案套装

時の過ぎゆくままに

危険な二人

「新宿中央公园殺人事件」

五周年纪念特辑

“超级玛丽奥世界”迷你篮筐（1994.4）

“噗哟噗哟”手表（1994.9）

“超级玛丽奥世界”玩偶（1994.4）

“噗哟噗哟”照相机（1995.4）

“噗哟噗哟”玩偶（1995.3）

“噗哟噗哟”领带（1995.1）

“噗哟噗哟”玩偶（1994.12）

玛丽奥的竞争对手是“噗哟噗哟”？

在94、95年两者可谓互抢风头，但玛丽奥显然明显胜于后者。

“噗哟噗哟”靠垫（1995.5）

“噗哟噗哟”玩偶靠垫（1995.5）

“噗哟噗哟”迷你篮筐（1995.3）

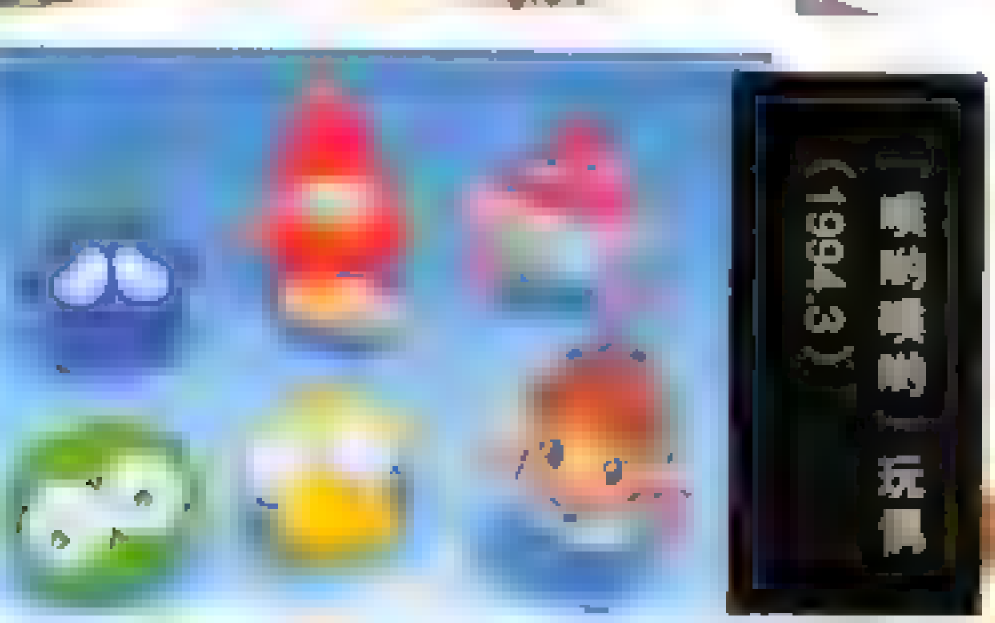
五周年纪念特辑

BANPRESTO

也许玛丽奥这位游戏人物在国内是最著名的了，想想数年前甚至到如今满街乱蹦的那个水管工不就正是他了吗？还有那个同样可爱的《噗哟噗哟》中的类似史莱姆的东东。

“超级玛丽奥世界”圣诞玩具套装（1993.11）

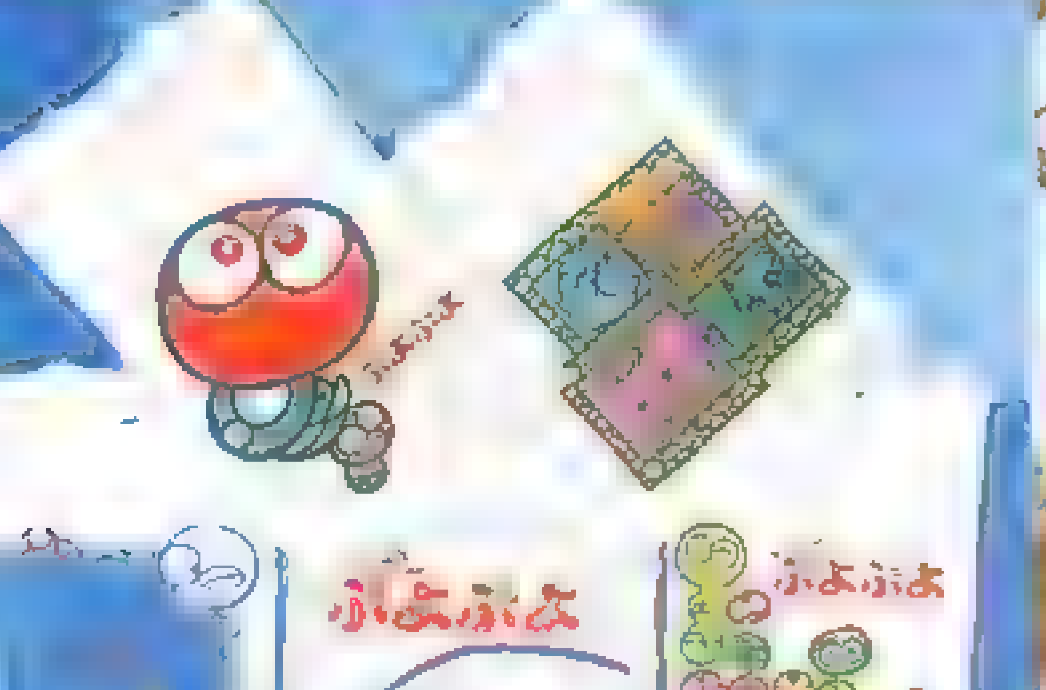
“超级玛丽奥世界”玩偶（1992.12）



《噗哟噗哟》玩偶（1994.3）

“超级玛丽奥世界”玩偶（1993.12）

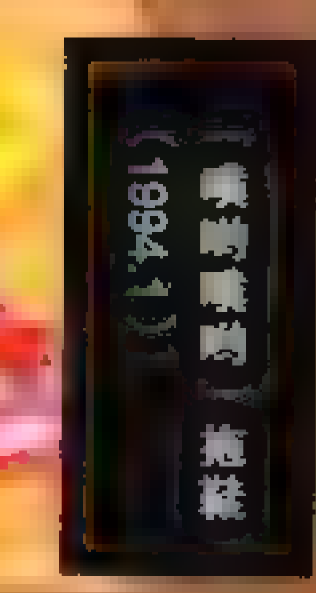
“超级玛丽奥世界”玩偶（1994.11）



“噗哟噗哟”T恤（1994.3）

“超级玛丽奥世界”拖鞋（1994.1）

“超级玛丽奥世界”T恤（1994.1）



《噗哟噗哟》拖鞋（1994.1）

最温馨的、最可爱的全在这里绽放光彩！

在游戏界颇具人气的玛丽奥自然周边产品也数不胜数了。

五周年纪念特辑

「超级大金刚」拖鞋（1995.12）
「耀西岛」钥匙链（1995.12）
「噗哟噗哟」钥匙链（1995.12）
「耀西岛」全部耀西玩偶（1995.11）
「噗哟噗哟」玩具（1995.12）
「噗哟噗哟」珠宝盒（1996.1）
「噗哟噗哟」全角色玩偶（1996.4）
「真·侍魂」12角色钥匙链（1996.1）
「铁拳2」人物玩偶（1996.5）
「铁拳2」钥匙链款1（1996.2）
「噗哟噗哟」、
“铁拳2”的集合！
NAMCO著名的3D格斗游戏《铁拳》的相关产品集合。
「铁拳2」钥匙链款2（1996.4）
「噗哟噗哟」小包包（1996.3）

五周年纪念特辑

噗哟噗哟 VS 超级大金刚
同样可爱的2款造型，究竟谁更能深得人心呢？
"超级大金刚"玩偶（1995.6）
"超级大金刚"笔（1995.6）
"噗哟噗哟"睡衣（1995.7）
"噗哟噗哟"女士专用玩偶（1995.10）
"噗哟噗哟"钥匙链（1995.7）
"超级大金刚"圆珠笔（1995.6）
"超级大金刚"扮装专用衣衫（1995.9）
"烟西岛"纸巾套（1995.11）
"超级大金刚"直立玩具（1995.4）
"真·侍魂"人物玩偶（1995.11）
"噗哟噗哟"放音机（1995.11）
"超级大金刚"钥匙链（1995.11）
"超级大金刚"玩偶（1995.11）
"饿狼传说3"特别造型衣衫（1995.10）

五周年纪念特辑

“超级玛丽奥64”玩偶（1996.12）

“榛榛星人2”玩偶（1996.12）

“最终幻想VI”钥匙链（1996.12）

“榛榛星人2”玩偶（1996.11）

少女游戏发光玩偶（1997.4）

“榛榛星人2”气球（1997.3）

“毕业”人形玩偶（1997.2）

少女游戏人形玩偶（1997.4）

“超级机器人大战”精选第1弹（1996.11）

“最终幻

（1997.3）

大人气娃娃出征！

这些可爱的娃娃可是来自几部著名的少女游戏中的啊！

少女游戏Q版玩偶（1997.5）

“伤感涂鸦”Q版玩偶第1弹（1997.6）

五周年纪念特辑

"超级大金刚"发条玩具（1996.6）

"超级玛丽奥"玩偶（1996.5）

"超级玛丽奥RPG"（1996.9）

少女游戏玩偶（1996.5）

"超级大金刚"桌上用电脑（1996.7）

"噗哟噗哟"角色公园玩偶（1996.10）

"超级玛丽奥RPG"钥匙链（1996.5）

"超级玛丽奥世界"挂饰（1996.7）

"噗哟噗哟"全角色玩偶（1996.7）

"噗哟噗哟"储物球（1996.8）

"铁拳2"玩偶（1996.7）

不断登场的新游戏原创人物们

来自《FFVII》中的几位主角，样子很嫉恶如仇吧！

"最终幻想VII"角色玩偶（1996.11）

五周年纪念特辑

“索尼克”钥匙链（1994.8）
“索尼克”J联盟用球帽（1994.8）
SEGASONIC THE HEDGEHOG
“索尼克”T恤（1994.7）
“索尼克&纳宾斯”家居装玩偶（1994.8）
“索尼克”拖鞋（1994.9）
SEGA
“VR战士”玩偶（1994.5）
新角色「VR战士」也有份凑个热闹来登场！
以“世界第一部3DCG格斗对战游戏”为号召的《VR战士》的玩偶也来了。
“索尼克”浴用各类玩具（1994.12）
“索尼克”圣诞套装（1994.11）

五周年纪念特辑

以街机出名的世嘉公司历来以“音速小子”——索尼克为吉祥物，现在自然也少不了它麾下的著名大将“VR战士”了。

“索尼克”玩偶（1991）

“索尼克”伙伴玩偶（1992）

世嘉5代(MEGA DRIVE)的时代由索尼克开始

如果你是MD的拥趸，一定不会对索尼克这只音速鼠感到陌生吧！

“索尼克”贴纸 小板（1994.4）

“索尼克”伙伴玩偶（1992）

“索尼克”粘贴玩偶（1994）

“索尼克”花束版玩偶（1993）

“索尼克”日本节日版玩偶（1993）

五周年纪念特辑

格斗游戏2大人气作品周边辉煌再现

超人气格斗作品《VR战士》及《格斗之蛇》被玩偶化，自然依旧人气旺盛。

"VR战士"人物座台玩具（1996.8）

"索尼克"钥匙链（1996.1）

"索尼克"特制钥匙链（1996.8）

"格斗之蛇"玩偶（1996.5）

"VR战士2"挖耳器（1996.2）

"索尼克"迷你玩具（1995）

世嘉名作T恤衫（1996.9）

"VR战士2"人物座台玩具（1996.1）

"格斗之蛇"人物正常比例玩具（1996.7）

"格斗之蛇"人物Q版玩偶（1996.5）

"索尼克"口杯（1996.8）

"VR战士"Q版印章（1996.10）

"VR战士"银制钥匙链（1996.9）

"索尼克"发光玩具（1996.8）

"VR战士Kids"布制玩偶（1996.8）

五周年纪念特辑

"VR战士"Q版布制小玩偶（1995.6）
"VR战士"Q版不倒翁玩具（1995.9）
"索尼克"T恤（1995.4）
"索尼克"风铃（1995）
"索尼克"运动玩偶（1995.2）
"VR战士2"直立玩偶（1995.7）
"索尼克"手表（1995.9）
"索尼克"B款帽子（1995.8）
"VR战士"精选钥匙链（1995）
土星版发行时的周边产品
永远都充满了POWER!!
世嘉次世代主机土星的游戏《VR战士》及《VR战士2》对应的周边产品。
"索尼克"小型台钟（1995.6）
"索尼克"印章（1995）
"索尼克"大型玩偶（1995.10）
"VR战士2"Q版布制玩偶（1995.12）
"VR战士"土星版大型玩具（1995.10）
"VR战士2"Q版布制小玩偶款2（1995.12）

五周年纪念特辑

《樱大战》中的新英雄！

SS上著名的游戏作品《樱大战》近几年也是名震一方，人气度直线上升。

“噗哟噗哟”风铃（1997.5）

“噗哟噗哟”场地代表选手玩偶（1997.6）

“樱大战”Q版人物玩偶第一弹（1997.5）

“索尼克”金属制钥匙链（1997.4）

“VR战士”3部作品Q版玩偶（1997.4）

“索尼克”纪念金币（1997.7）

“东京番外地”Q版玩偶（1997.6）

世嘉游戏女性角色钥匙链（1997.8）

“噗哟噗哟”玩偶灯（1997.8）

“樱大战”Q版钥匙链（1997.7）

“土星炸弹人”毛绒玩具（1997.9）

“索尼克”溜溜球（1997.9）

“樱大战”Q版人物玩偶第2弹（1997.11）

“Nights”Q版玩偶套装（1997.10）

五周年纪念特辑

"噗哟噗哟"玩具（1997.1）

"索尼克"新角色玩偶（1997.1）

"索尼克"雨伞（1996.12）

"电脑战机"储物袋（1996.11）

世嘉圣诞饰品玩具（1996.11）

新宠「Nights」诞生！

土星版的3D动作游戏《Nights》推出后颇受好评，周边产品更受好评。

"Nights"Q版玩偶（1997.1）

"噗哟噗哟"储物盒（1997.2）

"索尼克"存钱罐（1996.2）

"Nights"22-25cm的大型玩偶（1997.2）

"噗哟噗哟"炊具（1997.3）

"VR战士"钥匙链（1997.2）

"噗哟噗哟"涂改液（1997.4）

五周年纪念特辑

DC中的人物何时出周边产品呢？

面世不久的新世代主机Dream Cast中会出现什么样的招牌人物呢？也许只有拭目以待了。对应的周边产品也会相继推出的。

“樱大战2”玩具（1999.3）

“樱大战2”Q版人物第3弹（1999.2）

“电脑战机”人物钥匙链（1999.3）

“樱大战2”胖胖玩偶（1999.4）

“电脑战机”透明版钥匙链（1999.4）

“索尼克”DC版人物玩偶（1999.5）

“土星炸弹人”声控玩具（1999.4）

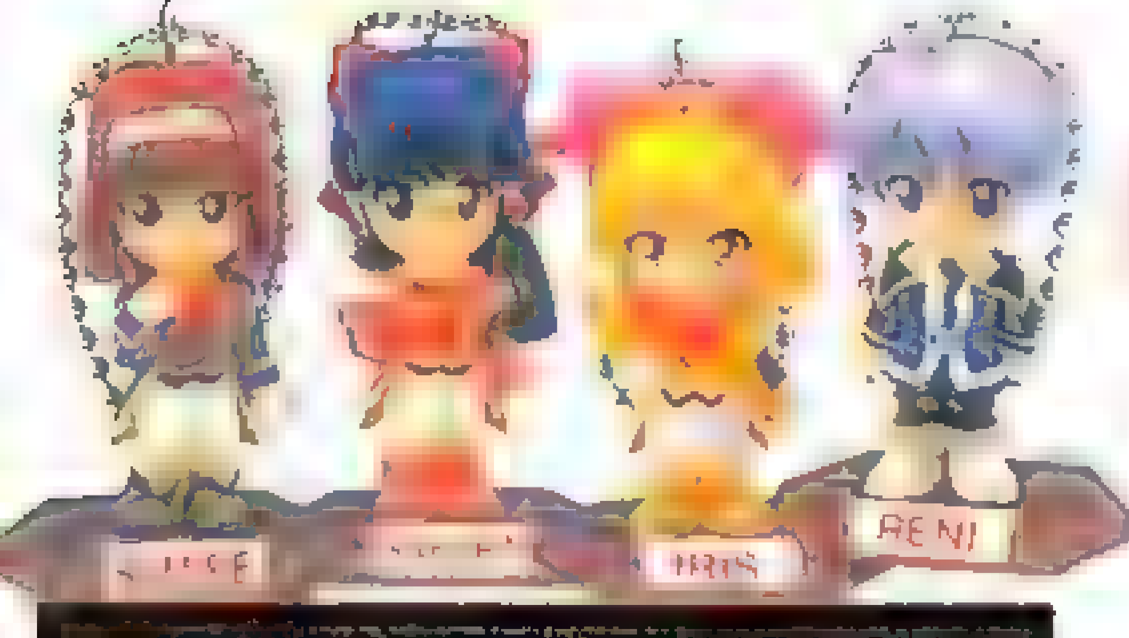
“噗呦噗呦”声控玩具（1999.5）

“电脑战机”DC版T恤（1999.6）

海报众生像

世嘉的大人气游戏《樱大战》及《朋友们——青春的光辉》的海报

五周年纪念特辑



"樱大战2"钥匙链1号袋（1998.10）

"朋友们"壁挂钟（1998.10）

"索尼克"格斗版玩偶（1998.9）

"土星炸弹人"钥匙链（1998.11）

"电脑战机"鼠标垫（1998.11）

"樱大战2"人物手办（1998.11）

汤川专务也玩具化！

继世嘉三四郎后，世嘉DC游戏机的代言人已变成了汤川专务。

"电脑战机"人物手办（1998.12）

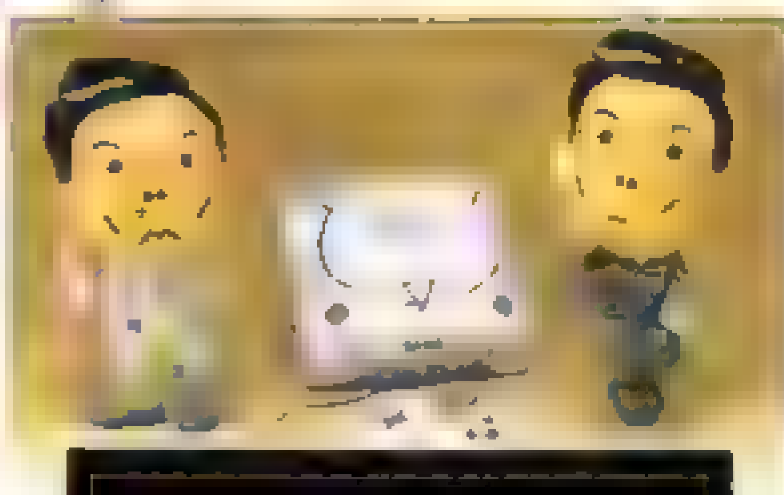
纪念DC发售"DC"靠垫（1998.12）

汤川专务T恤（1998.11）

"樱大战2"钥匙链第2款（1998.12）

"噗哟噗哟"存钱罐（1999.1）

"噗哟噗哟"玩偶（1999.2）



汤川专务模型玩偶（1999.2）

"樱大战2"人物手办2（1999.1）

五周年纪念特辑

「心跳纪念品」体操服钥匙链（1997.5）
「心跳纪念品」体操服钥匙链可款（1997.9）
「心跳纪念品」圆珠笔（1997.3）
"兵蜂"也不让
KONAMI的知名射击游戏《兵蜂》不会输给有着无数美少女的《心跳纪念品》的。
「心跳」的锋头……
"心跳纪念品"大型玩偶（1997.3）
「兵蜂」钥匙链（1997.10）
"心跳纪念品"手机用饰物（1997.10）
"心跳纪念品"手机用饰物款2（1997.10）
"心跳纪念品"毛绒玩偶（1997.10）
"心跳纪念品"毛绒玩偶款2（1997.10）
「心跳纪念品」人物手办（1997.3）

五周年纪念特辑

以动作射击游戏《兵蜂》、《沙罗曼蛇》等闻名的KONAMI公司目前最令人注目的就是那著名的有着万千美少女的《心跳纪念品》了。

“心跳纪念品”手表（1996.3）

“心跳纪念品”口杯（1996.3）

《心跳纪念品》冬装玩偶（1997.3）

“心跳纪念品”夏装玩偶（1996.7）

KONAMI旗下不败之师《心跳纪念品》

相信她的周边相比之下是最多的了，在国内的许多商场都有的买哦。

五周年纪念特辑

“心跳纪念品”笔座（1998.5）
“心跳纪念品”笔座款2（1998.5）
“心跳纪念品”胸像（共4人）（1998.6）
“心跳纪念品”夏服小玩偶（1998.5）
“心跳纪念品”风铃（1998.7）
“心跳纪念品”透明版玩偶（1998.6）
“心跳纪念品”印章（1998.6）
“心跳纪念品”透明版玩偶款2（1998.6）
“心跳纪念品”手办（1998.8）
“心跳纪念品”装束版手办（1998.7）
为什么到处都是
有一天满大街全是这些来自《心跳》中的少女们的玩具也是件很恐怖的事情啊！
“心跳”！！

五周年纪念特辑

《心跳纪念品》手握人形玩偶（1998.3）
《心跳纪念品》夏日便服玩偶（1998.2）
《心跳纪念品》金属台座（1998.2）
《心跳纪念品》手握人形玩偶（1998.3）
《心跳纪念品》冬日便服玩偶（1998.2）
《心跳纪念品》金属台座款2（1998.2）
她们究竟有何种魅力能如此风靡……
来自《心跳》中的诸位少女真的有如此深不可测的POWER，令世界为之倾倒。
《心跳纪念品》精装版玩偶（1998.3）
《心跳纪念品》涂色手办（1998.3）
《心跳纪念品》透明版手办（1998.3）
《心跳纪念品》透明版手办款2（1998.3）
《心跳纪念品2》冬服手办（1998.3）
《心跳纪念品2》冬服手办款2（1998.3）

五周年纪念特辑

「铁拳」VS「魂之利刃」

NAMCO两大格斗游戏作品的周边也会在此火并吗？！

"魂之利刃" Q版手办（1996.6）

"魂之利刃" CG画面挂轴（1996.7）

"魂之利刃" 人物挂画（1996.6）

"铁拳2" Q版人物手办（1996.12）

"铁拳2" Q版人物手办款2（1996.12）

"铁拳3" Q版人物手办（1997.5）

NAMCO人物精选集手办（1996.12）

五周年纪念特辑

在次世代主机上，NAMCO的《铁拳》、《魂之利刃》及《山脊赛车》等均为其建立功勋打下了深厚的基础。

"山脊赛车"Q版模型车（1995.7）

"铁拳2"手办（1996.3）

"魂之利刃"拼图（1996.1）

"魂之利刃"毛绒玩偶（1996.6）

"魂之利刃"杯垫（1996.5）

"魂之利刃"台灯（1996.12）

充满个性的诸角色们

好象来自《铁拳》和《魂之利刃》2部作品的人物全十分充满个性哦。

五周年纪念特辑

NAMCO经典人物手办集合（1998.12）
"铁拳"长袖T恤（1998.12）
NAMCO经典人物玩偶（1998.12）
NINA
KAZUYA
HEIHACHI
"铁拳"存钱罐（1999.3）
"铁拳"全版手办（1999.2）
令人感动的殿堂级人物出现
NAMCO经典人物玩偶款2（1999.3）
NAMCO经典人物手办玩偶（1999.3）
许许多多经典人物，例如"吃豆"中的PACMAN了。
三位NAMCO经典人物存钱罐（1999.3）

五周年纪念特辑

“铁拳3”Q版手办（1998.3）

“铁拳3”口杯（1997.6）

“铁拳3”T恤（1997.8）

NAMCO经典人物手办款2（1998.4）

NAMCO游戏专用雨伞（1997.12）

什么才是最好的？新人VS旧人

以《铁拳》为代表的NAMCO新一代代表人物VS NAMCO代表人物。

“铁拳3”正常比例人物手办（1998.12）

历代铁拳人物手办（1998.7）

NAMCO殿堂人物大集合玩具（1998.9）

“灵魂力量”手办（1998.11）

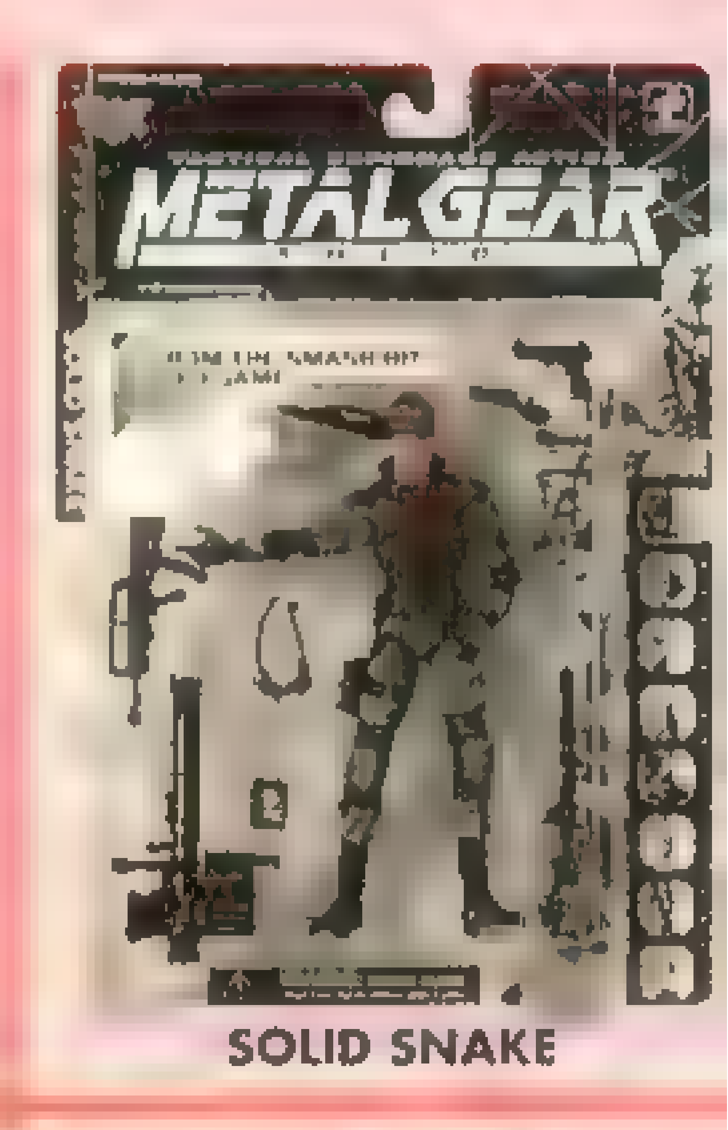
五周年纪念特辑

去年推出即获得巨大好评，在业界中口碑颇佳，在编辑部中也引来无数赞赏的KONAMI的动作冒险游戏《合金装备·团结》（俗称《燃烧战车》）的周边会在这里啦！

PSYCHO MANTIS

REVOLVER OCELOT

MERYL SILVERBURGH


SOLID SNAKE

VULCAN RAVEN

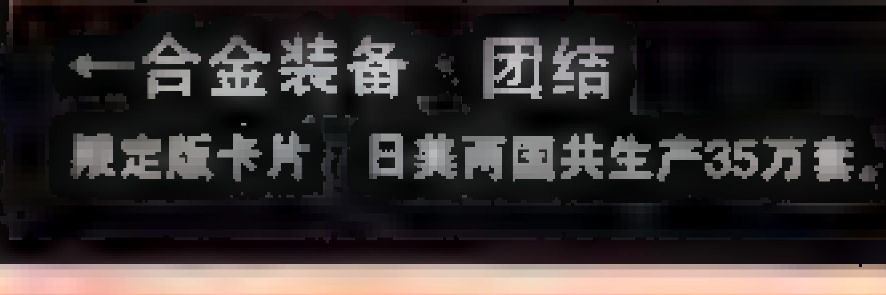
这些很有美式风格的手办相信又能俘虏许多朋友的心了。

NINJA

SNIPER WOLF

LIQUID SNAKE

←合金装备·团结
限定版卡片，日美两国共生产35万套。



→合金装备·团结
只生产1000块的限定版手表。

[再起游戏角色革命风云]
Figure

五周年纪念特辑

MAGGOT ZOMBIE&
FORREST SPEYER
HUNTER&CHIMERA
CHRIS
REDFIELD&
CERBERUS
TYRANT
来 自
CAPCOM公司著
名动作冒险游戏
《生化危机》中
的两位主角及怪
物丧尸手办。
队长 VS
牌王 VS
嘉米
磁力侠 VS
隆
剑齿虎 VS
肯
JUGGERNAUT
狼人 VS 豪鬼
CAPCOM对战格斗游戏《X-MEN VS SF》开
双人对战的新风潮，这里是其中的众人物的手办
得很有美式味道。

WILLIAM G-3/G-4
AIRE&ZOMBIE
ON&LICHER
人型手办可以随意变形，当然怪物也可以，手办人怪一套。
劳拉与一只十分恐怖的蝙蝠手办。
TOMB RAIDER
DUKE NUKEM
OCTA BRAIN
NIGHTSTRIKE DUKE
DUKE NUKEM
选自N64同名游戏中的造型，再度延续PC版的传说。
PIGCOP
BATTLE LOAD

五周年纪念特辑

→麻宫雅典娜
手办。
↑坂崎由莉
手办。
←莉诺雅
手办。
↑飞空艇
手办。
←斯考尔
手办。
←玛露茜
手办完成品。
新作人物手办检阅
→安娜
手办。
←妮娜
手办。
→神岸
手办。
↑玛露茜
手办。

五周年纪念特辑

←神崎堇
最高级完全涂装版手办。
→真宫寺樱
附灵剑荒鹰的手办。
↑李红兰
附机器的手办。
←真宫寺樱
手办。
↑神崎堇
和服版手办。
"樱大战"手办精选
手办附声优CD
及卡片
手办附声优CD
及卡片
→李红兰
手办。
↑艾莉斯
手办附带光武。
手办附赠声优CD及卡片（包括小熊）

五周年纪念特辑

→花组全员的便服手办集合，惜多一套战斗服。
→这是《樱大战2》的战斗服版手办。
→玛露茜和神岸的手办。
95格斗之王
→草雉京
爱玩火的草雉京的手办。
↑八神庵
人气超高角色八神庵之手办。
↑二阶堂红丸
有着很特别发型的二阶堂红丸的手办。
←神岸
神岸的1/6尺寸涂装版完成品。
→玛露茜
手办。
姬川琴音
手办。
→来栖川芹香
正在修行魔术的她的手办。
帅哥靓女火速登场

五周年纪念特辑

1/6尺寸的涂装版手办完成品，几乎所有角色均在其中。

←泽渡外加泳装版非卖品手办。

"伤感涂鸦"魅力四射准备中

12名全员角色在这个有着许多拥戴者的游戏中各自发挥自己的魅力，准备将这世界"狂迷"。

可换衣服的手办

↑山本露加，夏冬便服及泳装版手办。

↑安达妙子，四款服装套装手办

↑杉原真奈美，杉原的四种服装的套装手办。

←绫崎若菜，来自弓道部的手办。

五周年纪念特辑

→柏巴II 空中舞动进行攻击。
↓阿布姆特 速度感超强。
↓拉甸 有着大口径富径炮的必杀能力。
↑迪姆金 擅长接近战和长距离战。
↑多鲁卡斯 右手剪刀，左手铁球的机器人。
←巴鲁帕斯巴 攻击方式异常奇特。
←飞音 类似女角色的机器人。
←李红兰 制服版手办。
←艾莉斯 泳装版手办。
←神岸 制服质感很好的手办。
←高村椿 和服版手办。
↑真宫寺樱 手持灵剑的制服版手办。
←长冈志保 同样是制服版的手办
←神崎堇 和服版手办
←李红兰 旗袍版手办
←神崎堇 令人舒服的紫色手办。
↑HMX-12玛露苗 清扫工版(?)手办。
→后藤育美 校服版手办。
←艾莉斯 1/6尺寸的泳装版手办。
→玛莉亚 很少有的手办
←真宫寺樱 很可爱的造型手办
←南弥生 校服版手办。
↑广濑野弥 买什么东西?
↑桂木绫音 感觉很象真人。
↑天野绿 泳装及制服版。

五周年纪念特辑

→河合雏子
1/8尺寸的涂装版手办
↑小玛莉
（左）调合药草
（右）魔法之杖
←真宫寺樱
评价很高的手办作品之一
→织原早苗
充满朝气的长发少女
↑堀川七濑
裙子的颜色很特别
女孩子的世界充满了浪漫
三款台座音控玩具
颜色不是十分艳丽的手办
↑藤崎诗织
冬装校服版手办
↑朝日奈夕子
颜色顺纯的感觉
↑馆林见晴
游戏中的她是顺会解谜的喇！
↑虹野沙希
世界上难道真有兰发的人吗？
会出声的三款手办

五周年纪念特辑

美少女兵团来袭
←1/8尺寸西拉手办
←1/8休丽露手办
←1/8玛丽亚手办
←1/8尺寸麦罗迪手办
↑《悠久幻想曲》Q版玻璃台玩偶
←1/8尺寸托丽夏手办
←1/8尺寸迪亚娜手办
↑《悠久幻想曲》手办模型
←牧野泉运动装手办
←野野原千晶来自女子棒球部的选手
←高濑佑花这是她的高校学生装版
←神崎明有着无比能力的女孩子
"ROOMMATE"中角色的泳装及便服版
←坂本千春她会变成猫的
←多米娜限定版的妖气四溢的手办
↑真宫寺樱稀有的拔出灵剑蔷薇的造型

五周年纪念特辑

电脑战机
←柏巴II
轻装机体版机器战士。
←多鲁卡斯
重量感十足的机器人。
←迪姆金
本系列中最著名的人物。
←柏巴—I
像恶魔一样的黑色机体。
→巴鲁帕斯巴
巨大化的手办。
↑阿布姆特
颇有格斗战士的感觉。
←飞音
"裙"部造型颇受注目！
↑拜鲁古特鲁
双肩导弹颇具威压感。
↑拉甸
有着超高攻击性。
→牙卡拉甸
超巨大的SS原创人物。
战斗之旅在不同地方展开……
为什么何时都有战争存在，难道只有这样才能维持世界的现状吗？和平，永远的期盼！
救火奇兵
→迪莉丝
十分罕见的手办。
→迪芙
表情做得非常好。
最终幻想VII
↑赛菲罗斯
最帅的角色。
←克劳德
从神罗大厦中脱出的形像。
→尤芙
是名拿着巨大手里剑的女忍者。
前线任务
装备丰富的机动兵器模型。
电脑战机

五周年纪念特辑

格斗人物驰骋而来！
→莉莉
全身藏着无数道具。
←比沙门
可怕的日本武士。
→弗利茜亚
猫女是也。
←莫莉卡
人气度NO.1。
→莉莉丝
不同的一种魅力。
恶魔救世主
私立法律学园
←若叶日向
格斗少女就是她了
↑真宫寺樱
很特别的衣装组合版。
←李红兰
充满中国味道的旗袍版。
←蜂后
很像的蜜蜂形象。
←救世主
暗之一族的感觉非常明显。
←艾莉斯
充满童稚感觉。
樱大战1&2
←小红帽
其实是个杀人鬼。
←神崎堇
衣服变得多了许多。
←莱妮
"2"中登场的新角色，像个男孩子。
↓弗利茜亚
Q版的样子更可爱。
口袋战士
←肯
一代火炎狂男。
←息吹
头发很特别。
←桑基尔夫
肌肉俄国佬。
玩具，人类的朋友，孩子的天使，永恒的快乐，让我们与它们世世代代欢乐下去吧！

机动天下风云
——「机动战士高达　第08MS小队」

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 订价：22.50元